•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Concurso Oni: participa y gana uno de los 10 lotes de premios compuestos por un juego y una camiseta

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº 65 • Abril • 2001
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Clive Barker´s Undying
- F 1 Racing Championship
- Battle of Britain
- Black & White
- NBA Live 2001
- Delta Force: Land Warrior
- Excalibug

Previews

- Paris Dakar Rally
- Anachronox
- Summoner
- Evil Twin
- Torrente
- The Sims House Party

Desperados

Los seis magníficos

américa ibérica

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

Lideras el mejor equipo de hombres del mundo.

ERES LA PESADILLA DE TUS ENEMIGOS, SU SOMBRA...

Para un terrorista, tu eres su ejecutor. Para el resto del mundo, eres un Delta Force.

DELTA FORCE
Land Warrior

NOVALOGIC – THE ART OF WAR™

PC CD ROM

NovaWorld™

www.novalogic.co.uk

© 2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic, the NovaLogic Logo, Delta Force and NovaWorld are registered trademarks and the Delta Force logo, NovaLogic-The Art of War, the NovaWorld logo and Land Warrior are trademarks of NovaLogic, Inc. All other trademarks are property of their respective owners. *Internet service required. Player responsible for all applicable internet fees. NovaLogic reserves the right to change the terms of service at anytime.

ENTRA EN COMBATE

- Desarrollado a través de la misma engine que se utiliza para entrenar soldados americanos de élite.
- Nueva engine gráfica 3D.
- Nuevas armas de alta tecnología.
- Nuevos personajes con habilidades distintas.
- Multiplayer a través de Novaworld: más de 50 jugadores.
- Personajes on-line persistentes.
- Podrás diseñar partidas individuales o multijugador gracias al editor.

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

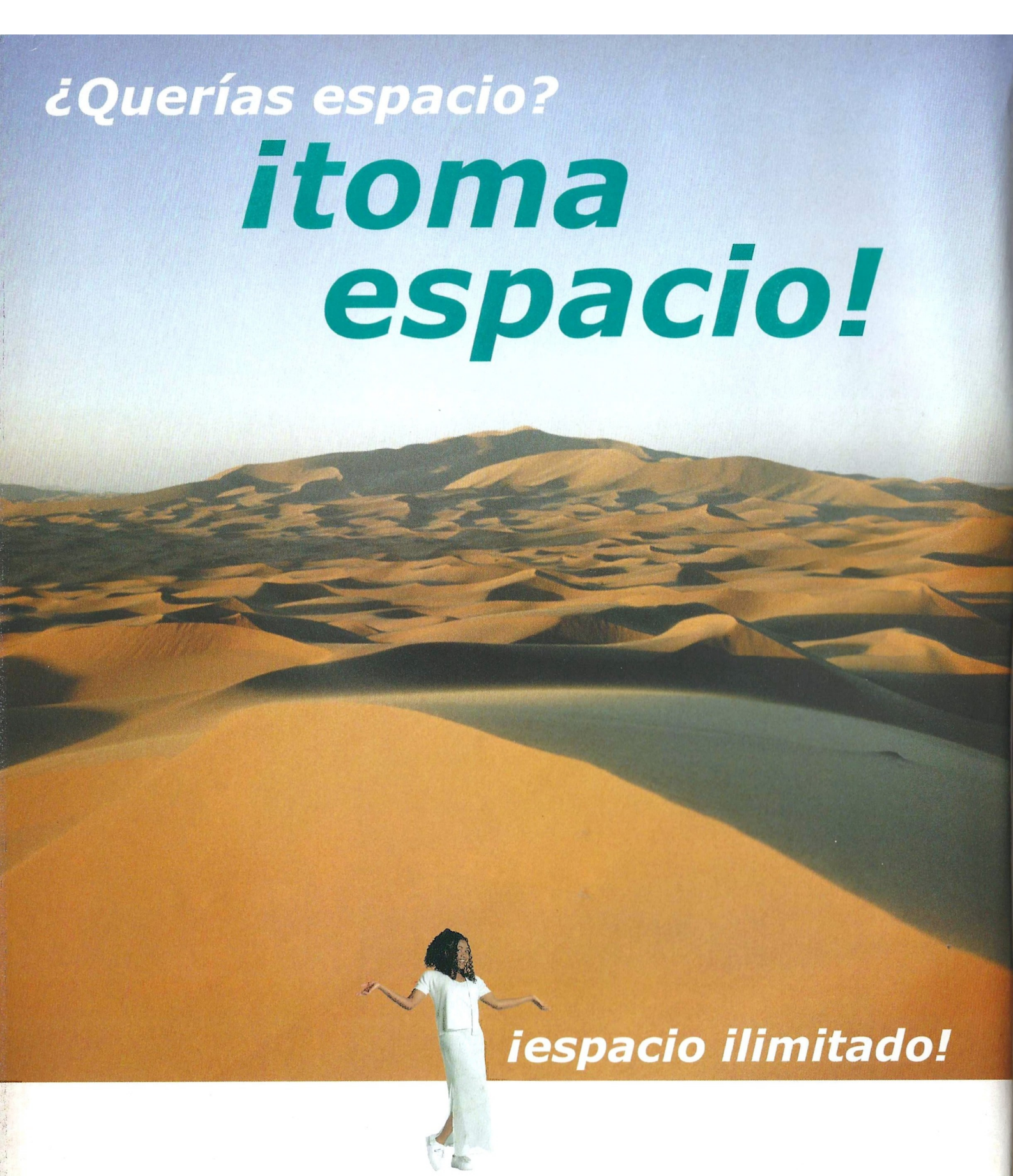
aDeSe +16

FRIEND WARE
www.friendware.es

Distribuye:
Friendware: Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

¿Querías espacio?

¡toma espacio!



¡espacio ilimitado!

Si has agotado tu espacio, desde ahora
Tripod da a todos sus usuarios espacio ilimitado.

tripod

no hay límite en www.tripod.es

COMPUTER GAMING WORLD

Director:
Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba, Alfredo Biurrun, Jose Luis Coto, David de la Escalera Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Directora Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal
Producción: Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefa Publicidad Cataluña: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA

España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

¿Qué pasa con el PC?

Una serie de estudios encargados por diferentes empresas y organismos –entre ellos la ADESE y la FAP– han arrojado elocuentes datos sobre el estado del sector de los videojuegos en general y del mundo del PC en particular. El dato más positivo, por empezar con las buenas noticias, es que la piratería, aun manteniendose en niveles muy elevados y francamente preocupantes, ha disminuido ligeramente.

Por lo demás, las conclusiones que se pueden extraer analizando minuciosamente estos estudios y los datos facilitados por las propias empresas del sector, no son desde luego nada esperanzadoras. El mercado del PC de halla desde hace tiempo en un llamativo punto muerto que, claro, en función de cómo se interprete, puede tener según que valoraciones. Se podría decir por un lado que, dados los vertiginosos vaivenes del mundo de las consolas, el hecho de permanecer dentro de un mercado que prácticamente ni sube ni baja es un factor positivo. Por otro lado, y yo me apunto más a esta teoría, es a la par frustrante y difícilmente explicable que, cuanto mayor y mejor es el parque de PC instalados en nuestro país, las cifras de ventas de juegos, y porqué no decirlo, de revistas especializadas no sólo no crezcan sino que incluso disminuyan.

Mi teoría, y siento decirlo, es que lo que está descendiendo es el número de, por llamarlo de alguna forma, "jugones de pura raza", o dicho de otra manera, ese grupo de personas que siguen con pasión la actualidad del mercado de los juegos de PC, devoran con avidez toda la información que los medios proporcionamos, y adquieren al año un número no menor de entre 10 a 20 juegos originales (aunque recurran a la piratería para hacerse con el resto de lanzamientos que les interesen).

Es posible también que el hecho de que en los videoclubes no se permita el alquiler de juegos de PC esté favoreciendo el crecimiento brutal de los jugadores consoleros, a lo cual contribuyen también evidentemente otros factores ya conocidos como el reducido precio de determinadas máquinas –especialmente en comparación con un PC de última generación– y su mayor facilidad de uso, sobre todo por usuarios poco avezados en la informática.

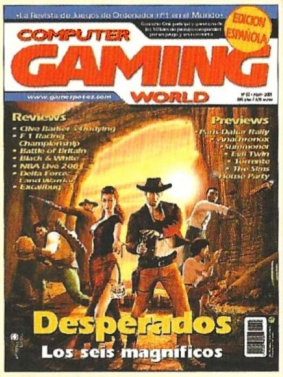
Tal vez el patrón –no sé si mayoritario– que se está generando entre los nuevos usuarios de ordenadores PC es el de personas que juegan esporádicamente, probablemente con juegos piratas –el hecho de que ahora circulen por Internet versiones "crackeadas" de las últimas novedades en juegos de PC empeora todavía más la situación– y que sólo ocasionalmente buscan en los medios –probablemente online– información sobre algún tema en concreto que les pueda interesar –demos jugables, trucos...–.

Tal vez alguien me pueda decir que esta es una visión extremadamente pesimista del estado general del sector de los juegos de PC, pero mucho me temo que los datos me avalan. Las cifras de ventas del pasado año y la desaparición de revistas –dentro y fuera de nuestras fronteras– decanas del sector están ahí, y de nada vale mirar para otro lado. Y, evidentemente, o entre todos somos capaces de atraer la atención de nuevos usuarios y convertirlos en apasionados de los juegos de ordenador, o pronto los mejores juegos en desarrollo estarán programados para ser lanzados en Xbox, Playstation 2 u otros sistemas, y no para PC, cosa que en algunos casos ya está ocurriendo.

Jose Emilio Barbero
Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NUMERO 65 • ABRIL • 2001



En portada:

Decir que Desperados es algo así como Commandos en el Oeste Americano, siendo cierto, no sería hacerle justicia a este juego desarrollado por la compañía alemana Spellbound, pues su calidad, jugabilidad y argumento lo convierten en un título sumamente recomendable para todos aquellos que disfrutaron con el juego de Pyro Studios.

Black & White

NBA Live 2001

F1 Racing Championship

REPORTAJES

Desperados 30

¡Ay, caramba!. Según Infogrames, se trata del primer "wild west RTS tactic infiltration game on PC". Nuestros analistas lo han clasificado como una especie de Commandos pero localizado en el panorama desértico del Salvaje Oeste.

Blizzard 38

El año de Blizzard. Warcraft III y la esperada expansion de Diablo II: Lord of Destruction fueron las estrellas de la presentación de los títulos en los que actualmente está trabajando la productora de juegos. Espectaculares escenarios y un muy buen hacer caracterizan el desarrollo de sus producciones.

Cryo 44

Algunas veces, los sueños perdidos se hacen realidad. La productora francesa nos presentó sus últimas novedades. Juegos que harán las delicias de grandes y pequeños para todas las plataformas. Aquí os comentamos sólo los títulos que aparecerán para el mundo del PC.

AVENTURA/ROL

Icewind Dale: Heart of Winter 54

En lo más crudo del crudo invierno. Con nuevas aventuras y escenarios, el juego es superado, sin embargo, por la posibilidad que ofrece de comenzar un Icewind desde el principio, pero con nuevos alicientes.

Blair Witch Volume III: The Elly Kedward Tale 56

A la tercera sigue sin ir la vencida. A pesar de las carencias de la entrega anterior, esta nueva materialización de Blair Witch ofrece una historia menos desarrollada con un mayor énfasis puesto en el apartado del combate.

ESTRATEGIA

Black & White 58

Increíble... pero cierto. Aventura, rol, estrategia... Peter Molyneux, que ha dado forma a algunas de las cosas que se esconden en su mente, ha hecho realidad para nosotros un juego excepcional. Ya está terminado. Lee lo que da de sí esta maravilla en el interior de la revista.

Age of Sail II 62

Viento en popa a toda vela. Cargado de innovaciones y con una calidad antes nunca vista en un juego de guerra naval, la segunda parte de un buen trabajo llega hasta nosotros para hacernos sentir dueños del mundo en el combate y en la guerra. ¿Quién se podrá resistir?

Starpeace 64

Tiburones online. No se auguran buenas perspectives en España para un juego online por el que los jugadores, además de soportar las tensiones de un mala conexión a la red, hayan de pagar una cuota mensual. Un futuro incierto aguarda al acecho de Starpeace...

Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations 66

Tom Clancy no para. De entre los juegos más importantes del año pasado, éste set de expansión es la secuela; un producto que mejora con mucho al original añadiendo dificultad y más interesantes misiones: el todavía más difícil.

ACCION

Clive Barker's Undying 68

Terror hecho juego. Irlanda, años 20. La acción se remonta a la Segunda Guerra Mundial. Una época de destrucción y muerte, un tiempo y un espacio en donde una vida, la de Patrick Galloway fue salvada por Jeremiah Covenant, el propietario de una mansión en la que sus cuatro hermanos muertos pretenden asesinarle.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Delta Force: Land Warrior 72

En cualquier lugar, en cualquier momento. Cualquiera de las acciones del terrorismo islámico, de las operaciones de castigo contra la mafia rusa, o los ataques frente a peligrosos narcotraficantes en cualquier país del mundo, sólo es trabajo para una de las unidades de élite mejor adiestradas del mundo.

Excalibug 74

Un bicho en la corte del rey Arturo. Parece que los mitos que giran alrededor de las leyendas sobre el Rey Arturo se han puesto de moda. Al extraer el rey Arturo la mítica espada Excalibur de la roca se desprendieron unas pequeñas esquirlas que, al caer al suelo, se transformaron a su vez en réplicas miniaturizadas de la portentosa hoja.

102 Dálmatas: Cachorros al Rescate 76

Cánidos en apuros. Si te gustan los perros, éste puede ser tu juego. Tras el estreno de la película tendrás oportunidad de continuar la dicersión con un título que poco tiene que envidiar al argumento del film, con el cual no tiene coincidencias

Tigger tras un bote de miel 78

Un goloso en apuros. A nuestro amigo Winnie Pooh se le acaba de ocurrir una excelente idea: invitar a sus amigos a una fiesta. El problema surge cuando se da cuenta de algo importante: carece de tarros de miel suficientes. Tigger se encargará de proporcionárselos, pero ¿a qué precio?

El Libro de la Selva 80

Ritmo selvático. A pesar de que en el PC podremos disfrutar de un apartado gráfico mucho más vistoso que en el caso de las consolas, este es un juego de baile poco típico en el mundo que nos gusta. ¿Te atreverás a bailar? Pues no tienes más que encender tu ordenador y comenzar a mover el esqueleto.

Ducati World 82

Motos históricas buscan juego... A caballo entre los juegos que ofrecen pura simulación, y aquellos que, por el contrario, no muestran más que el placer de conducir motos por pura diversión, este título se muestra entre los pocos que ofrecen una representación realista de las máquinas italianas.

The Typing of the Dead 84

¡Muere, inculto! Aunque la máquina recreativa desde donde proviene este título es la famosa The House of the Dead 2, la verdad es que este esqueje no pasa de ser una vulgar copia sin más aliciente que el hecho de la acción sin mucho sentido. Tan sólo ofrece como nuevo un sistema de juego bastante original, aunque mucho nos tememos que no acabará de hacerse demasiado popular.

DEPORTES

NBA Live 2001 86

Mejor tarde que nunca. Tras casi 4 meses de dura espera, por fin podemos decir que ha llegado hasta nosotros el mejor juego de baloncesto para PC. Más fuerte que nunca, y con renovado vigor, descubre las excelencias de la última entrega de NBA Live.

SIMULACION

F1 Racing Championship 90

¿Miedo a lo real? Todos los incondicionales de la Fórmula 1, que busquen un buen juego con realismo nunca visto y capaz de hacer la competencia a Grand Prix 3, están de enhorabuena.

Battle of Britain 92

Dos en uno. Una vez más, la Batalla de Inglaterra, en la segunda Guerra Mundial, será el escenario capaz de sobrecoger a jugadores expertos y a los que no lo son tanto. Recordemos que en éste período los ingleses estuvieron cerca de la perdición. Esta vez podrás controlar hasta un flota entera...

secciones

8 Léeme.bat

Las noticias más estremecedoras para el mundo del PC han sido recogidas por nuestro equipo de redacción en éstos meses en donde la producción de juegos no se detiene. A la vista del comienzo de la primavera, el panorama en el mundo de los juegos también se altera.

10 Interfaz

Dos páginas recogen esta vez las consultas más interesantes que nos habéis enviado a través del correo electrónico o por carta a nuestra redacción. Esperamos que sigáis contándonos vuestras inquietudes para ayudaros a resolverlas.

12 Hardware

iFeel MouseMan ha sido presentado recientemente en el mercado español. Más ergonómico que el anterior, te mostrará el tacto de todo lo que aparece en pantalla. QX3 Computer Microscope te ofrecerá la posibilidad de adaptar una especie de microscopio a tu PC. ¿A que sería interesante ver las cosas por la pantalla del ordenador?

15 Zona Alfa

Algunas segundas partes como Anno 1503 y Unreal II; o terceras partes como Myst III serán las interesantes novedades que analizaremos de forma escueta en esta sección. Como ves, el futuro se presenta muy prometedor...

21 Zona Beta

Desde el sorprendente lanzamiento de un juego llamado Torrente, hasta Ultima Online, once títulos más serán analizados justo antes de su lanzamiento definitivo. Grandes sorpresas te esperan en Computer Gaming World.

94 Top Secret

La solución completa de Blade: te Edge of Darkness, está a tu disposición en las páginas interiores. Descubrirás las sorpresas de la última superproducción del software español, un juego que dará mucho que hablar.

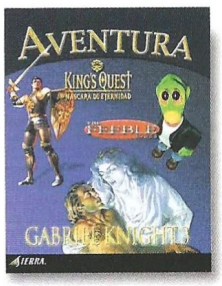
114 Top CGW

Vuestros votos son los que dan forma a la lista de clasificación de los juegos más importantes que actualmente se encuentran a la venta. Necesitamos vuestra colaboración para seguir informándoos. Los consejos, al fin y al cabo revertirán en vuestro beneficio a la hora de guiaros para comprar un juego.

Conflictos en pos de la paz

Ubi Soft ha anunciado que en un plazo relativamente breve dispondremos de Conflict Zone, un juego de estrategia en tiempo real en 3D con un buen argumento y un sistema de juego sencillo pero preciso. El jugador asume el papel de la ICP (Cuerpo Internacional para la Paz) o del organismo secreto GHOST, cada uno de ellos con unos ideales tan distintos como el día y la noche. El juego contará con 16 misiones en 2 campañas más dos misiones secretas, una por bando, así como con 65 unidades diferentes por campaña. Por supuesto, Conflict Zone dispondrá de un completo editor de mapas y de 20 para partidas multijugador.

La IA (Inteligencia Artificial) de las tropas enemigas es adaptable, de modo que será mayor o menor dependiendo de cómo juguemos, haciendo las partidas mucho más equilibradas para cualquier jugador. El apartado gráfico es muy bueno, siendo posible apreciar cientos de detalles en los mapas y en las tropas. La versión para PC podrá ser jugada a través de Internet (hasta 4 jugadores) u ocho en una red de área local (LAN). Conflict Zone para PC está previsto para el próximo mes de Mayo.



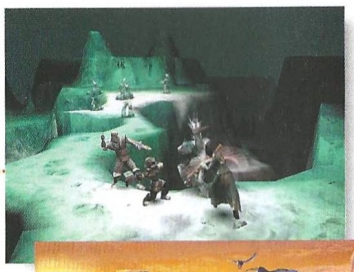
Aventuras "Made in Sierra"

Vivendi Universal Interactive Publishing, nuevo nombre adoptado recientemente por Havas Interactive, ha hecho público que a partir de marzo estará disponible el Pack Aventura, una recopilación que aúna tres grandes aventuras de Sierra a un precio muy atractivo.

Los tres juegos que incluirá son Gabriel Knight 3, King's Quest 8: Máscara de Eternidad y The Feeble Files, todas al increíble precio de 3.995 pesetas. A pesar de tratarse de tres aventuras, cada una de ellas está encasillada en un género distinto, predominando el misterio de GK3, el riesgo en KQ8 y el humor fantástico en TFF. De éste modo, todos los aficionados a las aventuras se ven beneficiados con una variedad inusual en un pack de este tipo.

Regreso al mundo de LEGO

LEGO Island, uno de los juegos más vendidos en 1997, prepara su retorno. El mes elegido será abril, momento en el que todos aquellos que disfrutaron con el juego original podrán revivir tan increíble aventuras. Tomamos el control de Pepper, y nuestra misión será la de ir de un lado a otro de la isla, entregando pizzas e interactuando con otros personajes. Pepper se desplaza en un patinete, que no nos llevará demasiado tiempo dominar; cuando lo controlemos al 100% de sus posibilidades todo será diversión. El juego recibirá el nombre de LEGO Island 2: La Venganza de Brickster, y estará destinado para jugadores de a partir de 6 años de edad. Ya sabes, lo puedes conseguir a mediados de abril al precio de 6.490 pesetas.



Microsoft y su Gamestock

Un año más, Microsoft albergó en sus oficinas de Seattle una nueva edición del Gamestock, la feria particular de Microsoft en la que da a conocer al mundo las novedades que ofrecerá en los próximos meses del año. No hace falta decir que la edición de 2001 ha tenido una protagonista indiscutible: Xbox, la esperada consola de la compañía.

Dejando a un lado Xbox, para PC se presentaron jugosos títulos, con la excepción del esperado Halo, que está un poco estancado hasta que Xbox salga al mercado. Sin lugar a dudas, el juego que más llamó la atención de los asistentes fue Sigma: The Adventures of Rex Chance, un juego de estrategia 3D programado por Relic, creadores del aclamado Homeworld. Sigma gira en torno a un aspecto desarrollado de forma única: la capacidad de crear unidades. El jugador puede crear hasta 300.000 unidades diferentes combinando los algo más de 40 animales básicos del juego. Por supuesto, Sigma contendrá muchas más cosas que desvelaremos en breve.

Otros títulos que se presentaron fueron Mechcommander 2, Flight Simulator 2002, Train Simulator, Zoo Tycoon y Dungeon Siege. En breve os ofreceremos más información acerca de éstos títulos.

Westwood anuncia Earth & Beyond

El pasado mes de diciembre, Westwood inició un proceso de selección de testadores para un nuevo juego en el que estaba trabajando. La compañía no facilitó mucha más información, excepto que iba a ser un mundo persistente online y estaría ambientado en el futuro. El juego se llamará Earth and Beyond y será un juego multijugador masivo, de ciencia ficción y ambientado en el espacio. Westwood ha logrado mantener el proyecto en secreto durante los cuatro años que lleva en desarrollo, algo que no suele ser habitual en proyectos de este calibre. Según fuentes no oficiales, se prevé que Westwood haga público en breve algunos datos específicos del juego, de los que como siempre os mantendremos perfectamente informados.

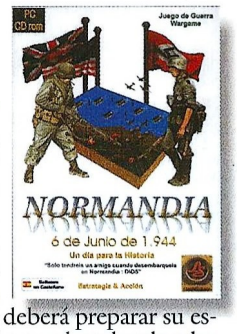
Dame más dinero

El popular programa de televisión ¿Quiere ser Millonario? ya tiene un juego inspirado en su mecánica. La compañía que se ha encargado de su programación y distribución es Diáspora, conocida por el bajo precio de todos sus productos. El juego, a pesar de no contar con las licencias oficiales, emplea la misma fórmula que el programa televisivo, con la única diferencia de que todos los persona-

jes son ficticios y la moneda de pago son Euros. El juego recibe el nombre de Millonario, y en él es posible encontrar personajes como Joaquin Sabrina, Jarrison For y Klint Istbud, aunque posiblemente se puedan descargar nuevos personajes y preguntas desde la página web de la compañía www.diaspora.net.

El juego ya está disponible en quioscos por tan sólo 2.995 pesetas.

Vamos a la guerra



Si eres uno de los muchos aficionados a los juegos de guerra, también conocidos por Wargames, te gustará saber que Milenio Digital ha publicado en nuestro país Normandía. El juego está inspirado en la épica batalla del 6 de Junio de 1944, durante el transcurso de la II Guerra Mundial, y nuestra misión será la de liberar a Europa de la opresión Nazi. El jugador deberá preparar su estrategia y tropas para el éxito del desembarco, así como bombardear los objetivos previos y lanzar hordas de paracaidistas.

El juego se desarrolla en tiempo real y controlaremos más de 5.000 unidades militares. Los combates transcurrirán bajo los más diversos efectos medioambientales, como lluvia, tormentas, noche.

El programa ya está disponible al módico precio de 3.490 pesetas IVA incluido.

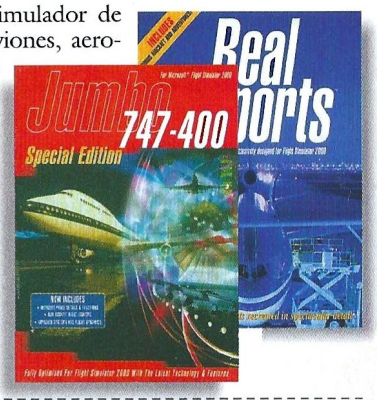
El regreso de Astérix

Astérix, uno de los personajes de cómic más aclamados en todo el mundo tiene listo su refreso. El nombre del nuevo juego es Astérix Mega Madness, y todo lo que tendremos que hacer será participar en los más dispares deportes de los galos. Debido a que están preparando una gran fiesta, deciden que el mejor modo de celebrarlo será organizando competiciones deportivas, aunque ninguno de esos deportes nos resultará familiar en absoluto. Desde carreras subidos en escudos a campeonatos de comer jabalís, pasando por la divertida prueba de lanzamiento de romano.

El juego estará destinado principalmente para niños de 6 a 11 años de edad, aunque podrá ser jugado por cualquier seguidor del irreducible galo. Además, Astérix Mega Madness contará con un modo para cuatro jugadores muy divertido. Se prevé que esté disponible para el próximo mes de mayo.

Nuevas expansiones para Flight Simulator

Uno de los simuladores más aclamados, Microsoft Flight Simulator 2000, es también uno para los que más expansiones se publican. En ésta ocasión será Proein la que nos traiga una de las remesas más completas de las que han aparecido hasta el momento; ni más ni menos que cinco productos diferentes. Gracias a ellos, aquellos que posean el estupendo simulador de Microsoft podrán añadir más aviones, aeropuertos y rutas para poseer uno de los títulos más completos en la historia de los videojuegos. Las expansiones son: Ultimate Airlines, 777-200 Professional, Jumbo 747-400 Special Edition, Aeti ProFlight 2000 y Real Airports. Todas ellas cuentan con una calidad muy buena y con muchísimas opciones. Para más información puedes visitar la web www.justflight.com



Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Age of Wonders II: The Wizard Throne G.O.D.	05/01
Earth & Beyond Westwood	12/01
Deus Ex 2 Eidos	07/02
Master Of Orion III Hasbro	05/02
Myth III: The Wolf Age G.O.D.	12/01
Planetside Verant	09/01
Sims Live EA	05/01
Sims Online EA	12/01
Thief III Eidos	05/02
Ultima Worlds Online: Origin EA	04/01

Teletipo

Black Isle ha anunciado recientemente que publicará la expansión de Baldur's Gate II, llamada Baldur's Gate II: Throne of Bhaal. Según el equipo programador, dicha expansión pondrá punto y final a la serie Baldur's Gate. El tiempo dará o quitará razones.

Eidos Interactive ha anunciado que lanzará una nueva edición de Deus Ex el próximo mes de Mayo. Se trata de Deus Ex: Juego del Año, e incluirá algunas mejoras, incluyendo un nuevo modo multijugador que permitirá a los jugadores competir cara a cara en una partida a muerte. Más información en breve.

Si eres de los que espera con ansia el día en que se publique el esperado Commandos 2 de Pyro Studios, puedes ir tranquilizándote visitando la web, en inglés, que Eidos Interactive ha habilitado. En ella encontrarás información más que suficiente de la secuela más esperada. La dirección URL es www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/main.html

Rebel Act, creadores de Blade, han anunciado recientemente la disponibilidad de un editor de niveles para la popular aventura de acción en tercera persona. Según Juan Díaz Bustamante, de Rebel Act, el editor no será lanzado de forma masiva, de ahí que su uso esté reducido a auténticos "entendidos" en la materia.

HumanHead Studios ha hecho público que Rune contará en breve con una expansión. Bajo el suculento nombre de Rune: The Halls of Valhalla, se esconde una expansión con muchas posibilidades y modos de juego.

Si quieres más información puedes visitar en Internet la web oficial del juego: www.runegame.com

Hola, un saludo. Mi problema con The Longest Journey empieza muy pronto. Estoy en el anden del metro después de sacar el abono semanal, intento entrar en el vagón, y ella se niega mientras no sepa donde ir. La guía que he consultado dice que dentro del vagón esta el plano, pero no puedo entrar. Un saludo.

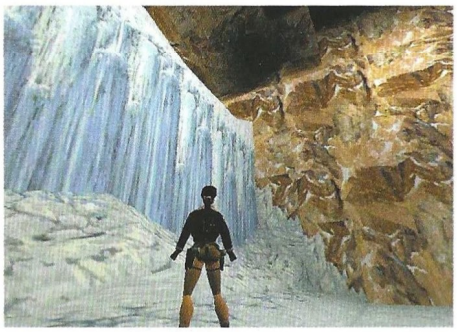
Francisco Maria Martín.
Correo Electrónico

Aunque necesitaríamos saber con más detalle qué es lo que has hecho en momentos anteriores de juego, lo cierto es que April te dice que no sabe dónde ir porque has olvidado algo. Casi con toda seguridad te has olvidado de mirar en el tablón de anuncios del bar, lugar en donde viene la primera dirección que aparece en el juego. Es una galería de arte. El mapa al que se refiere la solución, que se encuentra dentro del vagón, es el de la red de metro y te llevará al lugar indicado en cuanto tengas oportunidad de revisar el tablón de anuncios del bar.

Hola, mi consulta viene referida a la segunda parte del juego Tomb Raider. Me encuentro en las laderas tibetanas y soy incapaz de ejecutar el salto de la última parte. He apartado las rocas, pero cuando voy a realizar el salto, siempre me quedo corto y no sé cuánto queda realmente hasta llegar al final. ¿Existe alguna forma de pasar al otro lado, o necesitaré algún truco? Gracias.

Jesús Sánchez. *Correo Electrónico*

Te vamos a contar la secuencia final del nivel para que la sigas al pie de la letra a ver si consigues pasar ese último salto. Una vez que te encuentre en el nivel inferior del suelo y un enemigo con moto te ataque tendrás que matarlo disparando desde las piedras del centro. Avanza hacia el frente y llegarás hasta



otro precipicio: salta a las paredes de la izquierda y agárrate al borde al caer. Muévete a la derecha y baja al fondo escalando la pared. Tendrás que esquivar las bolas de nieve dos veces y coger el Dragón del túnel. Sube de nuevo y continúa por el pasillo hasta que llegues al exterior.

Aparecen dos enemigos en moto, les matamos y bajamos. Empuja el bloque tres veces y entra. Encontrarás más enemigos y tendrás que saltar una roca hacia la izquierda. Déjate caer en la de mas abajo –el salto es grande–, y ve de roca en roca hasta llegar abajo. Lánzate al agua y sal a la plataforma que tienes delante para terminar.

Estimados amigos de CGW. Tengo un problema con mi ordenador y me gustaría que me ayudaseis. En la actualidad poseo un Pentium MMX a 166 MHz, con 32 Mb de RAM, con una tarjeta gráfica S3 Virge, un CD-ROM de 24x, Tarjeta de Sonido Sound Blaster y un disco duro de 3 gigas.

El problema es que no sé si actualizarlo o comprarme uno nuevo. Si opto por lo primero, doy por hecho que la placa base que tengo no sirve para los procesadores actuales y tendría que ponerla nueva. Si opto por lo segundo, me costará al menos 300.000 pesetas aunque tendría una buena máquina.

Había estado pensando en un Pentium III a 550 MHz, con 64 Mb de RAM y una tarjeta aceleradora TNT2, pues es lo único que necesito para navegar por la red y jugar con fluidez. ¿Qué me aconsejáis?

Marco Antonio Insa. *Chiprana (Zaragoza)*

Lo más probable es que tengas que cambiar la placa base porque las de los 166 MMX no suelen estar preparadas para soportar un Pentium III. Tienen otro zócalo distinto, más grande en el Pentium III, pero esto no quiere decir que tengas que cambiar de ordenador necesariamente.

Existen soluciones intermedias en las que se te actualizan placa y procesador, pero lo más probable es que la memoria de tu MMX también haya que cambiarla. El monitor, el disco duro y alguna tarjeta de sonido o elementos adicionales será lo único que te sirva. El caso es que los posibles problemas vendrán derivados de estar trabajando en un mismo ordenador con tecnologías diferentes. Los kit de ampliación –placa, procesador y memoria– son más baratos que comprar un ordenador nuevo, pero eso dependerá del rendimiento que necesites obtener del tuyo.

Si te gusta jugar con simuladores, necesitarás una potente tarjeta, por lo que deberás cambiar la placa. En cuanto a la velocidad de navegación a través de la red, sólo necesitas un módem rápido. Ahora tendrás que consultar en alguna tienda especializada en informática cuánto te costaría ese kit de ampliación, que en cualquier caso sería un precio más bajo que el hecho de comprar un nuevo ordenador.

Estimados amigos de Computer Gaming World: he perdido alguno de los números de mis revistas y no puedo conseguir los trucos de Vampire: The Masquerade Redemption. Me gustaría saber si podríais facilitarlos. Gracias.

***Angel Lozano.** Sevilla*

Para convertirte en un vampiro aventajado pulsa Inicio/Ejecutar y selecciona Examinar. Localiza la carpeta donde hayas instalado el juego y pulsa dos veces sobre el archivo Vampire.EXE. La línea de comando en el cuadro de diálogo Ejecutar quedará parecida a ésta:

"C:\Archivos de programa\Vampire the Masquerade – Redemption\Vampire.exe"

A continuación teclea al final de esta línea el parámetro –console, de forma que quede igualk que la anterior pero el último comando "---**\Vampire.exe"-console**.

Pulsa **Aceptar.** Una vez comenzada la partida pulsa la tecla \ que está situada a la izquierda del 1 y aparecerá la consola del juego. Teclea cualquiera de éstos códigos y pulsa **Enter** para activarlo. En algunos casos como el que sirve para resucitar a los personajes, debes seleccionar antes al personaje que no sea Christoff y luego introducir el código.

God 1 modo dios para Christof. Si pones 0 en lugar de 1 se desactiva.

Cash # cambia la cantidad de dinero que tienes por una nueva en el lugar de #.

Xp # suma la almohadilla a la cantidad de dinero que tienes.

Freecasting 1
puedes usar las disciplinas sin consumir sangre. Con 0 en lugar de 1 el truco se desactiva.

Revive resucita al personaje seleccionado, o si está vivo maximiza sus niveles de energía y sangre.

Freeammo
para usar las armas aunque no tengas munición

Me llamo Alejandra y tengo algunas dudas sobre un juego del que se ha venido hablando mucho últimamente. Se trata de Blade. Creo que es español, pero me han dicho que el juego es muy difícil, y que hay sitios casi imposibles de pasar. Por lo que he leído del juego, parece bueno pero mi problema es qué hago si, después de comprármelo no puedo seguir jugando porque me atasco.

***Alejandra Ruiz.** Correo Electrónico*

El juego del que hablas es una verdadera maravilla. Si te gusta luchar y explorar lugares misteriosos disfrutarás mucho con él. No vamos a negar que es difícil, pero está pensado para que se pueda terminar. Pensar otra cosa sería absurdo. En éste número de la revista, si miras a la solución que se encuentra en las páginas interiores, te ofrecemos la posibilidad de llegar con más comodidad a los enfrentamientos con tus enemigos. Podrás acceder a los niveles más altos de experiencia y vida aunque te encuentres comenzando el juego, pasar de nivel o ser invencible, dependiendo del personaje con el que hayas decidido comenzar la aventura. No desesperes. A pesar de los pesares, el juego es una maravilla. Eso si, necesitarás un buen ordenador para jugar con él.

Me llamo Juan y tengo un problema con el juego Devil Inside. Estoy casi al final, donde las criptas. Tengo un reloj y un espejo. No sé si algo más, pero lo realmente importante es que no sé cómo seguir en el juego porque no paso de ahí. Espero que podáis ayudarme. Gracias.

Juan Carlos Reyes.
Correo Electrónico

Nada más entrar, tienes que caminar recto y proceder a salvar la partida en la primera tumba. Ve a la derecha y entra en la cripta. Coge un talismán y una moneda además del reloj y el espejo. Ve a la izquierda para ir abriendo las criptas para colocar en cada pedestal el objeto correspondiente. En la primera la moneda; en la segunda el medallón; en la tercera no podremos entrar; en la cuarta el espejo, y el la quinta el reloj. Cada vez que salgamos de una cripta encontraremos bastantes zombies. Tienes que proteger a Angelina. Tras colocar los cuatro objetos aparecerá Howler. Ve por ella y dirígete a la sección de dentro bajando por un pasaje. Prueba todas las puertas a las que conducen a las criptas hasta encontrar la que esté abierta. Una vez que hayas resuelto estas pruebas serás teletransportado al nivel siguiente. Pronto llegarás al final.

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

**Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid**

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Hard-ware

QX3 Computer Microscope

Además de todo lo que vemos habitualmente, hay muchas cosas que pasan desapercibidas para nuestros ojos. Si quieres observar cómo son ésas cosas microscópicas, nada mejor que un preciso microscopio electrónico.

Con todo detalle

8,5

QX3 Computer Microscope

Precio: 24.900
Fabricante: Intel Play
Pros: Ver todo a través de la pantalla del ordenador es mucho más cómodo que con un microscopio tradicional. Se pueden grabar secuencias de vídeo. Es fácil de utilizar y muy resistente.
Contras: El precio es un poco elevado. Incluye pocas muestras para visionar.

Intel Play, la división de entretenimiento de Intel, ha puesto a la venta un curioso utensilio para PC. Se trata de un microscopio con el que los niños, y cualquier persona que lo desee, podrán ver todo aquello que tenga un tamaño minúsculo a través de la pantalla del ordenador sin ningún tipo de complicación. Basta con seguir unas sencillas instrucciones y tener libre una entrada USB para comenzar a ver todo lo que deseemos, ya sean las muestras que incluye el propio microscopio o aquello que nos entre en gana, como un pelo, un insecto o cualquier cosa que nuestra vista no logre ver con claridad.

Lo mejor de todo es que no habrá que mirar a través del propio microscopio, sino que veremos todo por el monitor del ordenador, mucho más cómodo y claro. Gracias al software que se incluye, se pueden realizar todo tipo de actividades, como tomar capturas o grabar una secuencia de vídeo. Todo esto es posible gracias a la cámara que incorpora el microscopio, muy resistente y de una calidad bastante aceptable.

Los aumentos del instrumento en cuestión van desde 10x hasta 200x, pasando por un término medio de 60x.

Además, con el microscopio se incluyen algunos instrumentos para manejar todo lo que vayamos a visionar con mucha más facilidad de la habitual. Unas pinzas que permitirán coger cosas muy pequeñas, un dosificador para aplicar colorante a las superficies y algunas cosas más completan un kit muy atractivo para todo el que quiera quedarse maravillado con el fabuloso mundo microscópico. Lástima que no cuente con más aumentos.

iFeel MouseMan

¿Quieres saber qué tacto tiene todo aquello que se aloja en la pantalla de tu ordenador? Pues no te lo pienses más y mira lo que te ofrece Logitech y su tecnología TouchSense.

El tacto al gusto

9,3

iFeel MouseMan

Precio: 12.900ptas.
Fabricante: Logitech
Pros: Es un ratón que, con el tiempo, encontrará aplicaciones que le vengan como anillo al dedo. Es cómodo y atractivo en diseño.
Contras: En prestaciones es muy similar al modelo iFeel Mouse, con la diferencia de que éste es más caro.

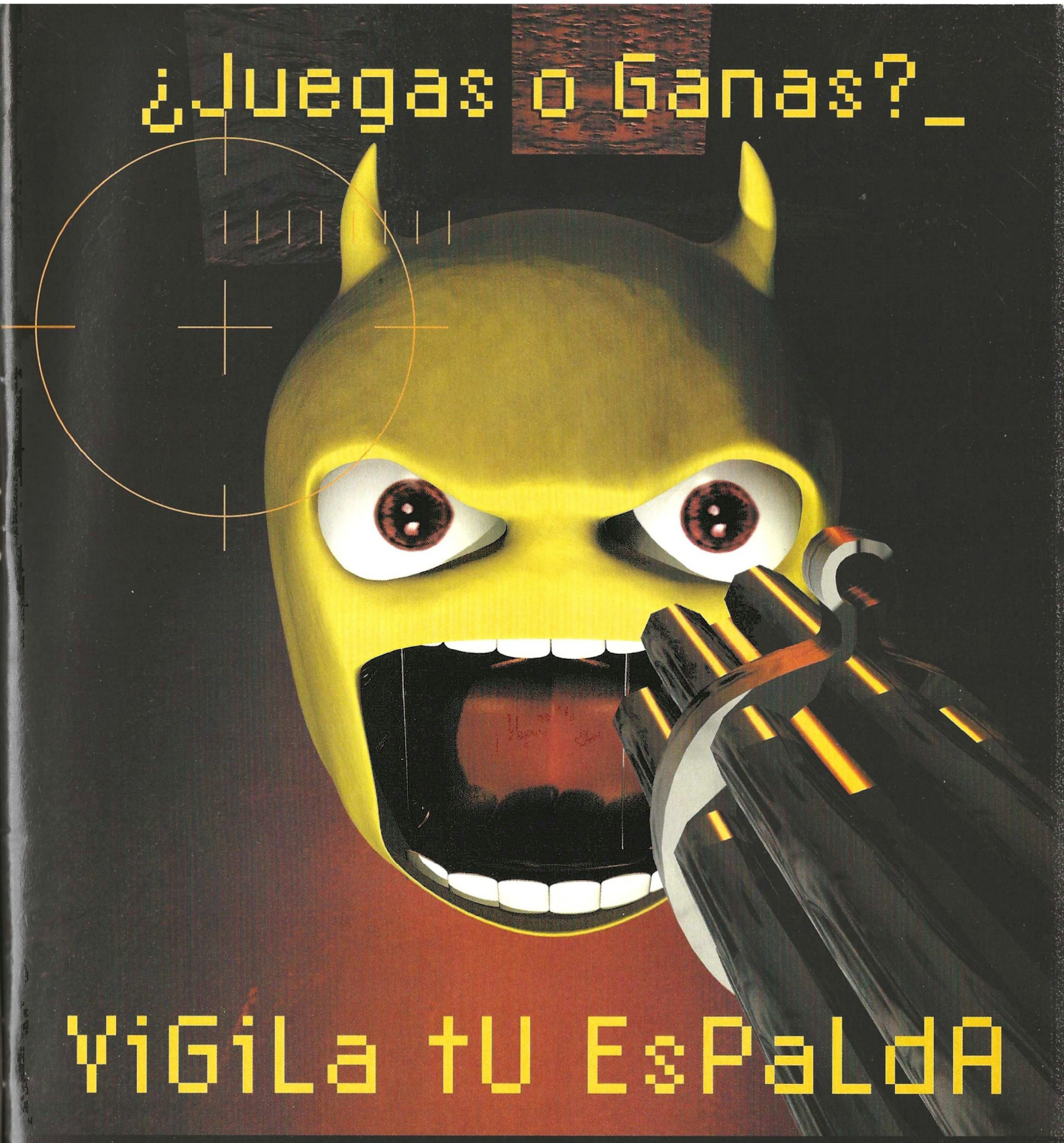
Hace varios meses os hablábamos del ratón iFeel Mouse de Logitech, un modelo con el que se podía experimentar algo totalmente nuevo: saber qué tacto tienen los elementos que se encuentran en la pantalla de nuestro ordenador. La verdad es que, por aquel entonces, todo esto no tenía demasiada importancia, salvo, claro está, la novedad que supuso, pero algunas compañías desarrolladoras de juegos ya han anunciado que algunos de sus próximos títulos serán compatibles con la tecnología iFeel de Logitech, algo que lo hace un producto mucho más atractivo.

iFeel MouseMan es muy similar al anterior modelo, con la diferencia de que éste está encasillado dentro del grupo MouseMan, mucho más ergonómico y estéticamente cuidado que el ratón estándar de Logitech. Mejor calidad de los componentes, colores más depurados y un tacto muy suave son las diferencias básicas, aunque el resto permanece igual. Se incluye el mismo software en ambos modelos, es decir, el MouseWare y el WebWheel, éste último muy útil para navegar por Internet sacando el máximo partido al periférico.

El ratón cuenta con dos botones, además de un botón rueda para facilitar el desplazamiento a través de las páginas web. El iFeel MouseMan incorpora, al igual que su antecesor, tecnología óptica en lugar de mecánica. Esto quiere decir que carece de bola, lo que evitará tener que someterlo a excesivas limpiezas o emplear una alfombrilla.

Las vibraciones que percibamos, así como los botones, pueden ser reconfigurados al gusto del usuario. La vibración de cada elemento será como el usuario decida, pudiendo seleccionar la intensidad de la misma o el momento en el que deba comenzar. Un ratón que hará las delicias de los amantes de la alta tecnología.

¿Juegas o Ganas?_



YiGiLa tU EsPaLdA

Si tE gUsTa eL rEto y BuScAs aCclóN,
eNtRa A jUgAr CoN nOSoTRoS:
www.hastajuego.com

hastajuego.com

PaRtidAs MuLTiJuGaDoR - TRiBuS - ChAts - NoTiCiAs - aNiMaDoReS - ToRnEoS - E-mAiL - FoRoS - ¡Y mUcHo MáS!

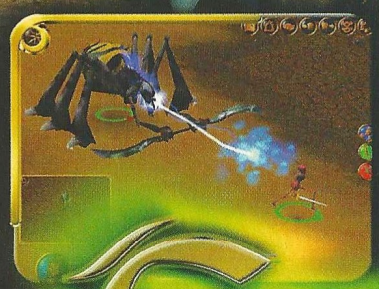
info@hastajuego.com

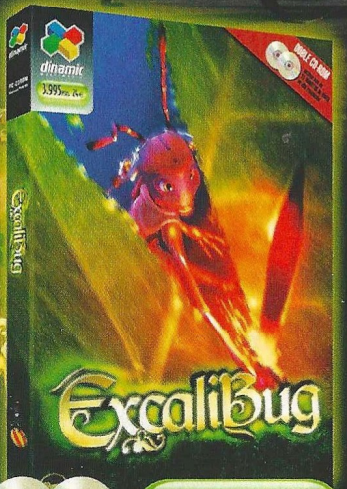
La más épica de las batallas en la menor de las escalas...

Bienvenidos a ExcaliBug, un universo mágico en el que la lucha entre la luz y las sombras está a punto de desencadenarse.

En esta ocasión un puñado de insectos desempeñará el papel de héroes en un capítulo más del eterno enfrentamiento entre el bien y el mal.

La ayuda de un elemento místico donado por los Dioses (los humanos), una esquirla de la espada Excalibur, puede ser decisiva a la hora del desenlace.





ExcaliBug

3.995 PTAS. 24€

DOBLE CD-ROM Windows 95/98/ME/2000

Más de 40 personajes con niveles de evolución de habilidades, en una combinación única de estrategia y rol.
Potente motor 3D, que soporta los más avanzados efectos visuales y de iluminación.
15 escenarios: Cuevas, pantanos, interiores de castillos... ambientaciones nocturnas y diurnas.

ENIGMA SOFTWARE PRODUCTIONS

REQUIERE TARJETA ACELERADORA 3D

Juego en Red

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES, TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN dinamic.com

© 2001 Dinamic Multimedia, S.A. Desarrollado por Enigma Software Productions, S.L.

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Anno 1503

Reescribir la historia

Anno 1503 utilizará un entorno 3D en tiempo real, una de las diferencias con respecto a su predecesor, ofreciendo cuatro perspectivas de cámara y tres niveles de zoom. El objetivo será colonizar un nuevo mundo, establecer relaciones diplomáticas y comerciales.

El siglo XVI, que marcó el Renacimiento, permitirá al juego llegar más lejos que su predecesor en cuanto a riqueza argumental, desarrollos tecnológicos, razas y bienes de comercio. La introducción de estaciones y elementos climáticos influirá sobre las vidas de la gente, las cosechas y las preferencias de cada pueblo por un tipo de bienes.

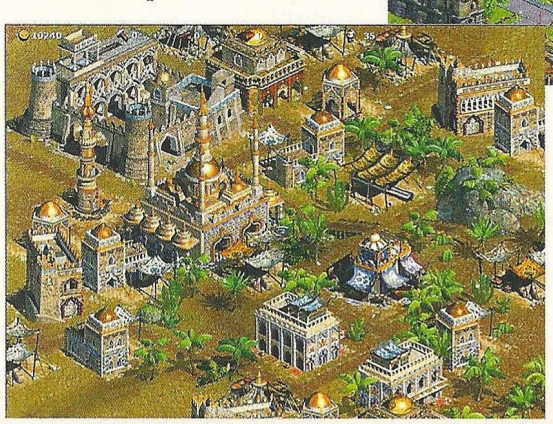
El área de juego será 10 veces mayor que en Anno 1602 e incluirá islas y continentes enteros, todo ello animado para tratar de dar el mayor realismo a esa Edad Media virtual.

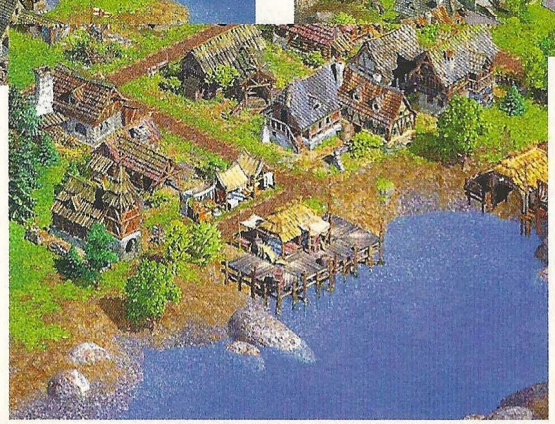
Con respecto a los recursos, serán muchos y variados. Se podrán combinar de diferentes maneras para producir distintos bienes de consumo. En este aspecto del juego también influirán los pueblos nativos, con los que aumentará el nivel de interacción.

La inteligencia artificial ha sido rediseñada para realzar el comercio, la diplomacia y el combate, así como para proporcionar a cada jugador controlado por el ordenador una personalidad única. También se ha remozado el sistema de combate para permitir emplear estrategias militares clásicas.

Finalmente, habrá opción multijugador, si bien aún no se ha decidido cuántas personas podrán participar en la misma partida.

Anno 1602 supo hacerse con una legión de seguidores gracias a su mezcla única de elementos de estrategia. La secuela retrocede un siglo en el tiempo para proporcionar una ambientación histórica diferente.

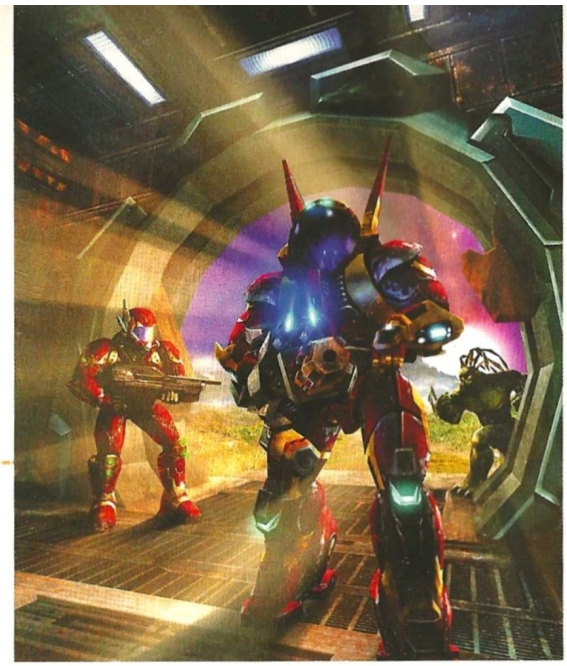




Anno 1503

Editor: Sunflowers
Fecha prevista de lanzamiento: Octubre 2001

Unreal II



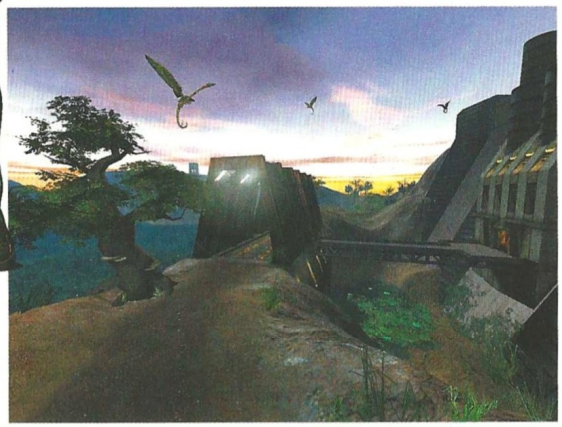
El primer juego de la serie fue uno de esos proyectos mastodónticos que tarda una eternidad en hacerse realidad. Quizás por ello, Epic Games ha decidido repartir el trabajo en esta ocasión. Ellos se ocupan de desarrollar el motor gráfico que va a utilizar el juego, mientras que Legend Entertainment es quien aporta el contenido.

Creerás lo increíble

El reto que se han planteado Epic Games y Legend Entertainment es de los que inmediatamente llaman la atención de cualquier aficionado a los juegos de acción: combinar el impacto visual de Unreal con la intensidad y rapidez de Unreal Tournament. Aunque éste cuenta con su propia secuela en desarrollo (Unreal Warfare), la idea de adaptar las virtudes de UT al modo para un jugador no puede sonar mejor.

Para ello, los diseñadores se han olvidado de todos los elementos que el jugador conoció en el primer Unreal. La secuela tiene lugar en el mismo universo, pero la única constante entre ambos títulos va a ser la presencia de los Skaarj, aquella temible raza de guerreros alienígenas.

Unreal II tiene como protagonista a un sheriff fronterizo de la Autoridad Colonial Terrana. Su misión es patrullar por una remota región del espacio que ahora está siendo colonizada por los humanos. El descubrimiento de una serie de siete antiguos artefactos repartidos en siete mundos de ese sector desencadena el interés y la codicia (según el caso) de buena parte del universo cercano. Cinco razas alienígenas más los mercenarios que creen tener la oportunidad de hacer negocio se enzarzan en violentas batallas contra el ejército Terrano para hacerse con los artefactos. En medio del conflicto, el jugador habrá de preocuparse tanto de proteger a los civiles como de encontrar los misteriosos objetos.



La campaña para un jugador se desarrolla a lo largo de 13 misiones divididas entre 25 niveles. Los entornos comprenden escenarios como una ruinas alienígenas, cavernas subterráneas, la superficie de un mundo volcánico, densos bosques, una ciudad industrial o una nave espacial enemiga, entre otros. El jugador contará con el apoyo de la tripulación de su nave, a la que regresará entre misión y misión para recuperarse y recabar nueva información. La historia progresa a través de sumarios o "briefings", escenas de corte, diálogos integrados en el juego y la propia acción. Sobre está, se ha buscado que cada nivel represente una situación diferente para el jugador: asalto acompañado de un escuadrón de soldados, rescate de rehenes, escolta de civiles, infiltración sigilosa, defensa de una base bajo ataque y el tradicional "busca y destruye" de los "shooters" en primera persona, entre otras.

El nuevo motor gráfico, aunque realizado sobre el del primer Unreal, deparará unas cuentas sorpresas. Por ejemplo, el número de polígonos utilizados para personajes y escenarios se ha multiplicado por diez. Las expresividad facial de los personajes ha sido muy mejorada y su comportamiento resultará más interesante desde el momento en que las situaciones de diálogo no estarán delimitadas a un árbol de respuestas. Por ejemplo, la actitud o el tiempo que tarda en responder el jugador condiciona la respuesta de su interlocutor. Si a esto le sumamos la extraordinaria inteligencia artificial de la que siempre ha hecho gala la serie, el resultado puede ser muy prometedor. Unreal 2 lleva un año en desarrollo y tiene prevista su fecha de publicación para la primavera del próximo año. Entretanto, Infogrames ya ha anunciado que presentará el juego en el próximo E3 de mayo.

Unreal II

Editor: Legend Entertainment/Epic games
Fecha prevista de lanzamiento: marzo de 2002

© 2001 Continuum Entertainment. Desarrollado por Continuum Entertainment. Outlive, Continuun Entertainment y el logo de Continuum son marcas comerciales o marcas registradas de Continuun Entertainment. Todos los derechos reservados. Publicado por Take 2 Interactive Software. Take 2 Interactive Software y el logo de Take 2 son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software. Otras marcas comerciales y logos son propiedades de sus respectivos propietarios. Producto del Reino Unido.

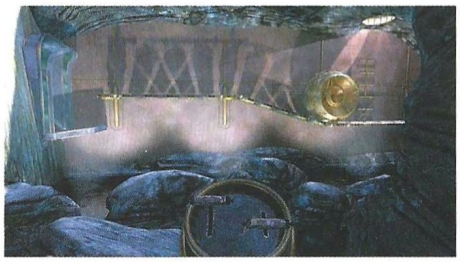
Myst III: Exile

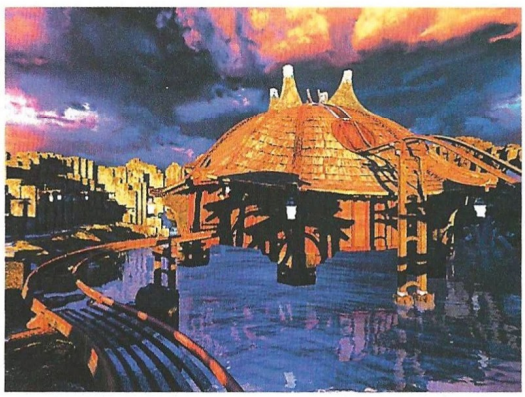
Los responsables de esta tercera entrega de Myst desean volver a la mecánica del original en cuanto a los puzzles, a la vez que ofrecen un nuevo y espectacular motor 3D con plena libertad de movimiento.

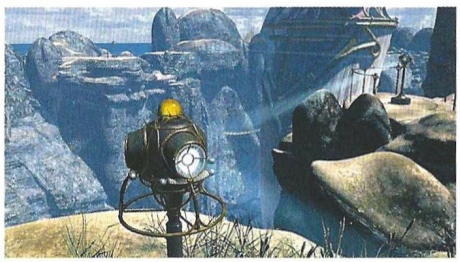
Vuelve, a casa vuelve...

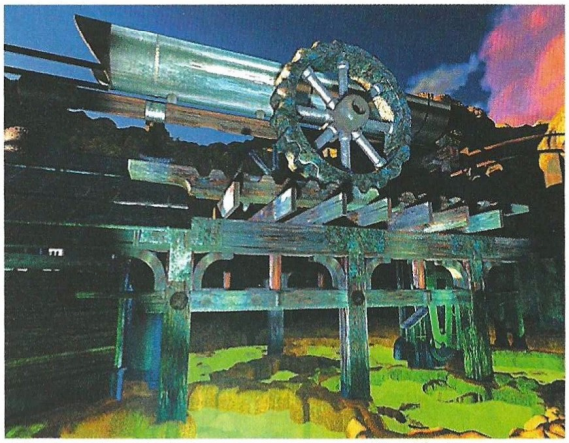
El Myst original logró convertirse en uno de los juegos más vendidos de la historia, popular no sólo entre los jugadores habituales, sino también, y muy especialmente, entre aquellos que sólo juegan ocasionalmente. Como suele ocurrir con todo lo que cosecha un éxito de grandes proporciones, también tuvo sus detractores, que lo calificaban de aburrido, y de cosas peores, si bien nadie podrá negar jamás la gran calidad de sus imágenes y ese ambiente, entre mágico y misterioso, que lograba transmitir. Fue la herramienta perfecta para demostrar la capacidad de un nuevo elemento que se estaba introduciendo en esos momentos en el mercado: el CD-ROM.

Parecía inevitable que generara un aluvión de secuelas y clones, sin embargo, su segunda parte, Riven, no terminó de convencer a casi nadie. La dificultad de los puzzles que componían la base de la mecánica de juego alcanzaba niveles de auténtica crueldad y los imitadores habían acabado por saturar el mercado; la magia pareció disiparse. Cyan, el estudio creador de Myst, decidió emprender otros proyectos, por lo que no podría ocuparse de la creación de una tercera entrega. Sin embargo no se podía dejar morir así la saga, por lo que se decidió buscar a alguien dispuesto a aceptar el reto de seguir adelante con un legado de esta importancia.









Ahí es donde entra en escena Presto Studios, responsables de la serie Journeyman Project o de Star Trek: Hidden Evil, que son los encargados de llenar el hueco dejado por Cyan. Presto ha abordado el proyecto como algo más que una simple continuación, optando más bien por dar el siguiente paso en la evolución lógica de la serie, adaptándola a los tiempos actuales, entendiendo por ello fundamentalmente la explosión de la tecnología 3D, que no estaba más que en pañales cuando el Myst original salió al mercado.

Así, Exile utilizará un nuevo motor de navegación 3D en tiempo real, que permitirá a los jugadores disfrutar de total libertad de movimiento en 360°. En lo que se refiere a la mecánica de juego, supondrá una vuelta a los orígenes, con puzzles mucho más lógicos y coherentes, pero con una mayor interacción con el entorno. El desarrollo de la historia será mucho más dinámico y menos lineal, hasta el punto de contar con varios finales posibles y la posibilidad de pasar de una a otra cualquiera de las cinco eras que componen el juego, sin necesidad de completar la anterior para seguir con la siguiente. Han pasado diez años de Riven y Atrus, el personaje principal, tras rescatar a Catherine con la ayuda del jugador, se casó con ella, tuvieron una hija, Tomahna, y han vivido tranquilamente desde entonces. La llegada de un nuevo y misterioso villano, que busca vengarse de Atrus por las atrocidades cometidas por sus hijos, acabará con todo eso.

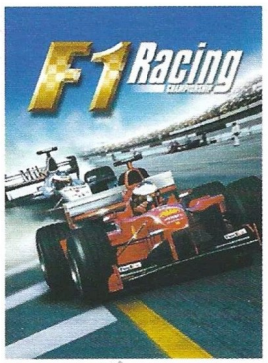
Myst III: Exile

Editor: Presto Studios
Fecha prevista de lanzamiento: Primavera 2001

El único juego de carreras que utiliza la tecnología Vía Satélite GPS

¡Todas las curvas han sido probadas y repasadas!

Una precisión del 99,9% en el Trazado de los Circuitos



"...Revolucionará el concepto de simulación de carreras ofreciendo al usuario un exclusivo modelado de circuitos y monoplazas, bautizado como GPS, y un sistema de IA realmente sorprendente."
MICROMANÍA

F1 Racing CHAMPIONSHIP

"Formula One", "Formula 1", "F1" and "F1A Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trade marks of the Formula One group of companies.

PC CD ROM

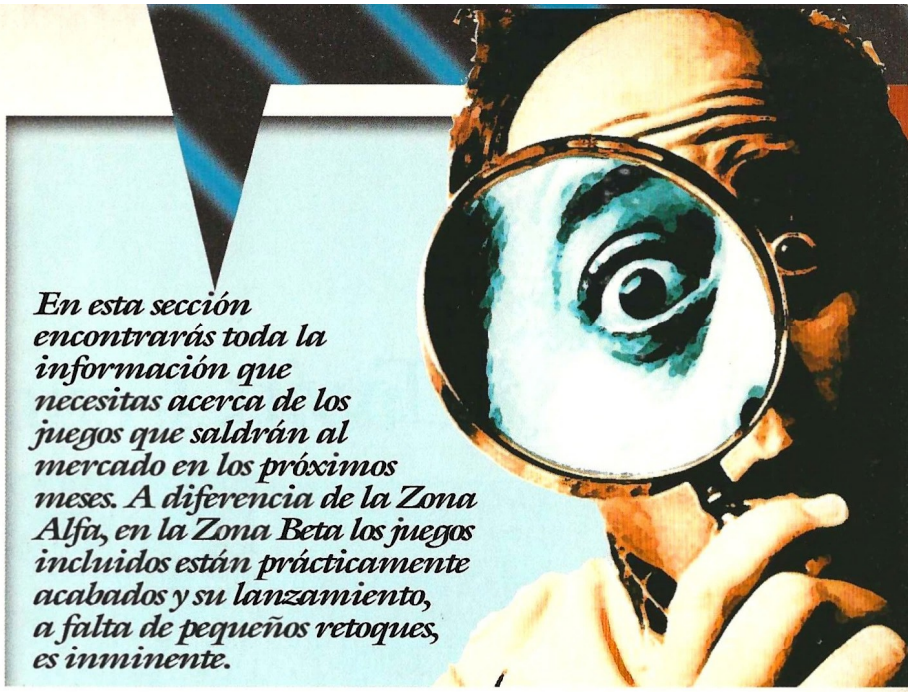
Developed and Distributed by Ubi Soft

Published by VIDEO SYSTEM

© 2001 Ubi Soft Entertainment / Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited.

imagen ilimite
DESDE PEQUEÑO TE HA GUSTADO JUGAR
Y GANAR
GAMESPOT España
www.gamespot-es.com
VIDEOGAMES ESPAÑA .COM
www.videogames-es.com
TUS PORTALES DE JUEGOS EN LA RED
américa ibérica
www.eai.es

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

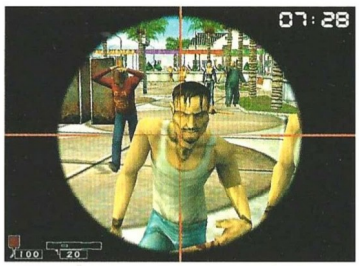
Torrente

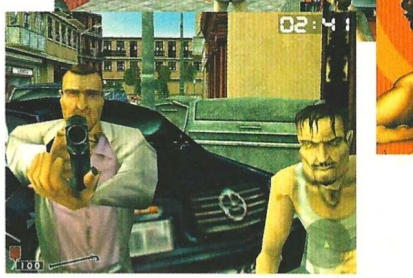
Xenófobo, machista y fascista

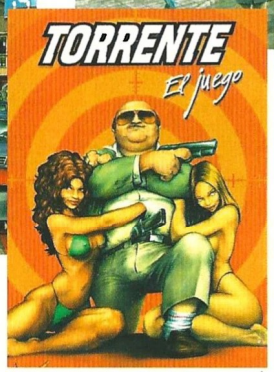
Lo que en otros mercados habría sido una obviedad, aquí no lo es tanto. Ha habido que esperar al estreno de la segunda película de Torrente para que la industria del juego intente aprovechar el filón del mayor éxito del cine español. Al menos, con éxito.

Virtual Toys estuvo trabajando con anterioridad en otro juego Torrente destinado a Playstation. Tras cuatro o cinco meses de desarrollo, la idea quedo aparcada hasta el verano del año pasado. Un nuevo acuerdo quedó cerrado y, en un tiempo record, Virtual Toys ha desarrollado un sorprendente motor gráfico 3D que sostiene adecuadamente las andanzas de Torrente.

Torrente es un juego que surge a la sombra de una franquicia de éxito y con la intención de aprovechar el tirón de la película de Santiago Segura. Pero también es un producto en el que Virtual Toys está poniendo un especial interés para que la experiencia de juego final merezca la pena más allá de su particular origen. El formato elegido es el de una aventura arcade en la que desde una perspectiva en tercera persona, el jugador deberá superar una serie de misiones en dos (enormes) escenarios: Marbella y Madrid. El énfasis está en la acción (correr, disparar y también persecuciones en coche) y, aunque refleja la zafiedad del protagonista, está lejos del sangrante humor de las películas.







Torrente, el juego, no sigue fielmente la trama de ninguna de ninguna de ellas pero toma prestados elementos de una y otra. Ciertos personajes y entornos conocidos por los aficionados tienen cabida en un juego que, por otro lado, también recrea lugares emblemáticos de Marbella y Madrid. Virtual Toys tiene planes para lanzar el juego en otros mercados ajenos al éxito de Santiago Segura, lo que indica la confianza depositada en el trabajo que están realizando. La fiebre Torrente, a la vuelta de la esquina.

Torrente regresa esta primavera a las salas de cine. Y, en está ocasión, el estreno se acompaña de un juego para PC que convierte las cáusticas e irrespetuosas andanzas del cochambroso ex policía en una orgía de disparos y persecuciones, ambientadas en los incomparables entornos de Marbella y Madrid.

Torrente

Editor: Virtual Toys
Distribuidor: Virtual Toys

Evil Twin

Por fin vamos a poder utilizar la socorrida excusa del malvado hermano gemelo para justificar las acciones menos inocentes de nuestro personaje, un huérfano de 10 años sumido en un mundo de pesadilla.

Una oscura pesadilla

Tras el éxito cosechado con Rayman 2, In Utero, el estudio de desarrollo responsable del mismo, se ha embarcado en un nuevo proyecto que saca parte de su inspiración de los tenebrosos mundos surgidos de la oscura imaginación del americano Tim Burton (Sleepy Hollow, Batman, Pesadilla antes de Navidad) y de los franceses Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro (Delicatessen, La ciudad de los niños perdidos). Si esto os suena de algo es sencillamente porque viene a ser casi la misma fuente de la que bebió American McGee para idear su retorcida visión del País de las Maravillas en Alice.

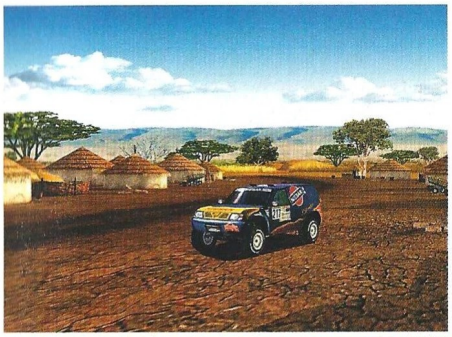
Evil Twin también mezcla la aventura, con elementos de exploración y puzzles, con grandes dosis de acción y lucha en un entorno 3D en tercera persona. Aunque, en este caso, los personajes son completamente nuevos y no tienen nada que ver con su anterior proyecto. De hecho, parece ser que habrá más de 100 personajes originales y diferentes repartidos entre los 8 escenarios existentes.

El protagonista de esta historia es un huérfano llamado Cyprien, que se encuentra celebrando su 10º cumpleaños con sus amigos cuando se ve transportado a un mundo paralelo, surgido de sus más oscuras pesadillas. Cyprien no va a tener más opción que recorrer las distintas islas flotantes que componen ese mundo para rescatar a sus amigos y poder regresar al lugar del que proceden. Sin embargo, cada uno de ellos ha quedado atrapado en una isla distinta y se ha visto transformado en una horrible versión de sí mismo, basada en un rasgo concreto de su antigua personalidad. Pero eso no es todo, ya que hay muchas más criaturas rondando por los escenarios de juego y otros obstáculos que tendrá que superar saltando, disparando o pensando –la única forma de resolver puzzles y acertijos complicados–. Aún así, puede no ser suficiente y, por eso, en ocasiones, también tiene la posibilidad de transformarse en Super Cyprien, su alter ego heroico, más fuerte y rápido, y dotado de poderes especiales. Es una versión más madura del protagonista, a medio camino entre los superhéroes americanos de los años 50 y el manga japonés.

Lo que más llama la atención en una primera aproximación es, sin duda, el aspecto visual de este mundo. La atmósfera que se respira es increíble, tétrica pero con un aire como de cuento de hadas, aunque, eso sí, muy macabro. La mecánica de juego es sencilla y recuerda, en cierto sentido, al ya mencionado Rayman, aunque la libertad de movimiento es mucho mayor y, por tanto, el desarrollo es, hasta cierto punto –sigue teniendo que recorrer cada isla en orden hasta llegar a la definitiva– menos lineal.

Evil Twin

Editor: Ubi Soft / In Utero
Distribuidor: Ubi Soft



París-Dakar Rally

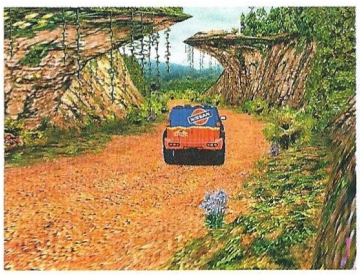
Búscate la vida

París-Dakar Rally llama la atención porque se trata de una licencia de mucho peso, de la que se puede sacar un elevado provecho de ser utilizada del modo adecuado. Acclaim anunció recientemente que se había hecho con la licencia para programar un juego de conducción en PC y PlayStation 2 basado en ésta popular competición, y ya nos podemos hacer una idea de cómo será el producto final.

El aspecto que más se está cuidando del juego son las similitudes con la realidad, de modo que todo aquello que se puede ver en la competición anual estará presente en el juego de Acclaim.

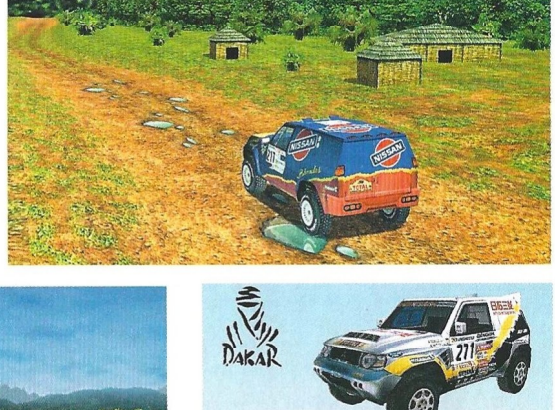
Todos los vehículos que aparecen en el juego son calcos de los modelos reales, incluso en lo referente a la publicidad que llevan. El jugador podrá conseguir 24 licencias diferentes para conducir todo tipo de vehículos, desde camiones 4x4 a quads, pasando por las motos de trail y los coches más tradicionales. Cada uno de los modelos cuenta con un modo específico de control, por lo que habrá que practicar bien antes de entrar de lleno en el modo de juego principal. Por supuesto, todos los modelos de vehículos sufrirán daños tras un percance, algo que nos hará perder una cantidad de tiempo considerable. Las lunas se romperán, la chapa se hundirá y el motor sufrirá daños, que posteriormente podremos arreglar sacrificando un poco de nuestro tiempo. El juego contará con 12 escenarios completamente diferentes, que se irán desbloqueando a medida que progresemos.

Todos ellos transcurren en lugares característicos del Rally París-Dakar, ubicados básicamente en el



extenso desierto del Sahara, aunque muchos de los tramos transcurrirán a través de frondosas selvas y terrenos cenagosos.

Uno de los aspectos más llamativos, y al igual que ocurre en la realidad, será la posibilidad de elegir caminos alternativos haciendo uso de nuestro sentido de la orientación. Esto puede llevarnos a lo más alto de la clasificación o, por el contrario, relegarnos a los puestos más bajos de la tabla. Los recorridos son un alarde de originalidad, fundamentalmente por todos los elementos que encontraremos en el transcurso de la competición, como por ejemplo animales en libertad.



Las condiciones climatológicas también nos pondrán las cosas muy difíciles, porque podemos pasar del sol más abrasador a la más salvaje tormenta de arena que hayamos presenciado jamás en un abrir y cerrar de ojos.Todo esto y mucho más convierten a París-Dakar Rally en un juego muy atractivo para los amantes de la simulación.

Si buscas un juego de coches en el que tengas que competir de un modo completamente distinto al habitual, París-Dakar Rally puede ser tu juego.

París-Dakar Rally

Editor: Acclaim
Distribuidor: Acclaim

Summoner

Summoner es como se conoce a los magos especializados en la invocación de criaturas, y eso es precisamente lo que distingue a Joseph, el protagonista, cuya innata capacidad para este tipo de hechizos le ha valido más disgustos que alegrías.

Magia peligrosa

Tras terminar Descent: Freespace para PC, su creador, Volition, decidió cambiar completamente de aires y pasarse a las consolas, concretamente a la PlayStation 2 de Sony, para realizar un juego de rol diferente de los típicos productos japoneses que dominan ese mercado. Como no parece muy dispuesto a abandonar completamente sus raíces, Volition también está trabajando en una versión para PC del proyecto.

Summoner está ambientado en un típico mundo fantástico, inspirado fundamentalmente en la sociedad medieval europea, aunque en este caso también habrá escenarios con claros tintes orientales (del Japón feudal, más concretamente). El protagonista es Joseph, un joven con una inusual capacidad innata para invocar mediante magia a las más diversas criaturas. Joseph, sin embargo, considera esta habilidad más una maldición que un don ya que, tratando de salvar a su aldea de un ataque, invocó a un demonio que escapó a su control y arrasó cuanto encontró a su paso, por lo que resuelve no volver a utilizar sus poderes. Naturalmente, las circunstancias, que le conducen a la búsqueda de unos mágicos anillos de gran poder, le obligarán a reconsiderar su decisión.

La acción se desarrolla en tercera persona y en su creación se está utilizando un increíble motor 3D con el que se pretende alcanzar un nivel de detalle pocas veces visto en un juego de rol, algo difícil de creer si se tiene en cuenta el nivel de algunas de las creaciones japonesas más populares, al menos en lo referente a lo visual. Sin embargo, gráficamente Summoner recuerda más a las aventuras 3D en tercera persona del tipo Tomb Raider, por poner un ejemplo, que a un Final Fantasy, Baldur´s Gate u otros juegos de rol.

La influencia de la consola se hará notar en distintos aspectos del juego. Empezaremos la aventura con un personaje creado de antemano, el mencionado Joseph, al que se unirán otros tres por el camino que también están predefenidos, con lo que no el jugador no puede controlar la composición básica de su grupo. Aunque un equipo de sólo cuatro personajes pueda parecer escaso, hay que recordar que la magia del protagonista le permite invocar a una serie de criaturas que acudirán en su ayuda. De todos modos, no podrá utilizar a tantas como quiera ya que el grupo no podrá pasar de cinco miembros y, por si fuera poco, tendrá que tener mucho cuidado pues, como ya ocurriera antes, puede perder el control de las mismas, con nefastas consecuencias. Aunque los combates se desarrollan en tiempo real, también incorporan el sistema de "pausa activa" que ha popularizado Baldur´s Gate, que permite detener momentáneamente la acción mientras damos a nuestro equipo las instrucciones a seguir.

Summoner promete ser una interesante incursión en el campo del rol, que pretende tomar lo mejor de dos mundos (PC y consola) e incorporar ciertos elementos de otros géneros (acción y estrategia/táctica por equipos) para producir una apasionante aventura en la que el continente (los gráficos) será tan importante como el contenido (la historia).

Summoner

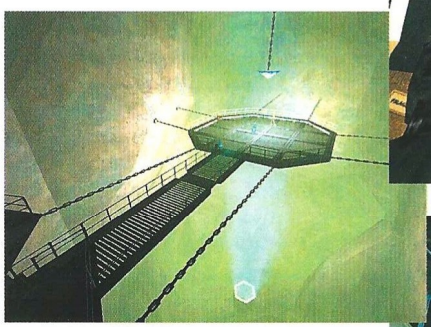
Editor: THQ
Distribuidor: Proein

Anachronox

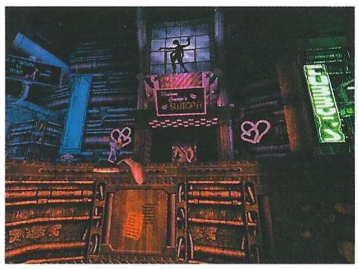
El olvidado de Ion Storm

Tom Hall tiene buena prensa. Quizás por ello nadie le echa en cara que Anachronox echó a andar de forma paralela a Daikatana y todavía no esté terminado. Ni el que se apoya en una tecnología aparentemente tan desfasada como la de Quake II. O el utilizar un sistema de combate por turnos para un juego con esa carta de presentación. Hall tiene un sólido pasado a sus espaldas, principalmente en id software con títulos como Wolfenstein 3D y Doom, y desde el año 96 ha concentrado sus esfuerzos en crear un mundo fantástico tan inmersivo como extenso y ambicioso.

Anachronox tiene lugar en un futuro en el que los viajes interestelares son moneda corriente y la raza humana ha colonizado otros mundos. Pero algunas cosas nunca cambian. Sly Boots se encuentra en Anachronox, una ciudad que forma parte de una estación espacial. El protagonista recibe una paliza a manos de unos acreedores y, ante la necesidad de juntar el dinero necesario cuanto antes, acepta un trabajo de guardaespaldas que le ofrece un anciano llamado Grumpos. En su compañía, viaja a un planeta que, repentinamente, se parte en dos. Ahí comienza un misterio de dimensiones galácticas que amenaza con acabar con el universo.



Anachronox llevará al jugador por una serie de seis mundos donde suceden y se pueden hacer muchas cosas: conversar con otros personajes, interactuar con los escenarios, resolver misterios, jugar a diversos minijuegos, combatir monstruos o utilizar las habilidades (unas para el combate y otras para poder interactuar con los entornos) de los personajes. El clásico esquema de un juego de rol pero adaptado a un entorno de ciencia ficción y en 3D. A estas alturas, es fácil encontrar algunas similitudes de concepto entre Anachronox y Deus Ex, pero el juego de Spector no intentaba abarcar tanto como el de Hall. El jugador llega a controlar un equipo de siete personajes durante el transcurso de la historia que, en contra de lo que pueda aparecer, esta mejor resuelta gráficamente de lo que era de esperar con un "engine" como el de Quake II. O, para ser exactos, lo que queda de él tras la profunda revisión realizada en Ion Storm.



Anachronox es un título complejo que difícilmente enganchará a los que no estén habituados a entregarse por completo a los mundos de rol en toda su profundidad. Sus posibilidades de juego son muy amplias y tanto el sistema de control como la interacción con el mundo de juego ofrecen tantas variantes que lo convierten en cualquier cosa menos en una experiencia sencilla. Pero detrás de todo ello se intuye un mundo capaz de atrapar la imaginación del jugador.

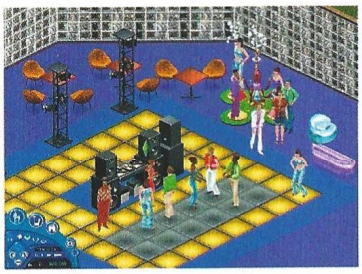
Daikatana se llevó todos los palos, pero hay otro juego en Ion Storm que lleva tanto tiempo en desarrollo como "la obra magna" de Romero y también corre el riesgo de dejar correr su momento. Por fortuna, el responsable del proyecto no quiere convertir al jugador en su puta particular (aquel eslogan publicitario de "Romero will make you his bitch!"), sino que intenta recrear un ambicioso mundo de ciencia ficción en un juego de rol 3D.

Anachronox

Editor: Ion Storm
Distribuidor: Eidos

Zona Beta

The Sims House Party Expansion Pack



La nueva expansión de uno de los juegos más populares del año pasado ya está aquí, y te permitirá, entre muchas otras cosas, celebrar impresionantes fiestas con tus vecinos y amigos.

The Sims House Party Expansion Pack

Editor: Maxis
Distribuidor: Electronic Arts

¡Viva la fiesta!

Uno de los aspectos más divertidos de Los Sims era invitar a tu amigo o amiga a bailar en nuestro hogar. Bastaba con encender el equipo musical, sintonizar una emisora y mover el esqueleto. Lamentablemente era un aspecto secundario en el que apenas nos podíamos entretener, ya que siempre había labores mucho más importantes que esta, como realizar las tareas de la casa o ir a trabajar.

Maxis, consciente de que no todo en la vida van a ser obligaciones y deberes, ha querido otorgar a los Sims una "vida" un poco más divertida y llevadera, en la que los momentos de diversión estén en completa armonía con todo lo demás.

Ahora esta expansión nos da la posibilidad de organizar unas increíbles fiestas con todos nuestros amigos virtuales en unos locales diseñados para la ocasión, en los que cada cual hará lo que más le apetezca, ya sea tomar una copa o bailar durante varias horas seguidas.

La expansión incluye muchas novedades, entre las que cabe destacar la presencia de nuevos estilos musicales (Rap, Techno, Disco...), nuevos personajes ideados para la ocasión, juegos y actividades para realizar en grupo durante las fiestas y más de 80 nuevos objetos para generar el ambiente perfecto, siendo posible incluso adquirir un toro mecánico para organizar competiciones entre los asistentes a la fiesta.

Todo esto y más lo comprobarás en breve con la nueva y divertida expansión creada por Maxis.

Gangsters 2

Los años de la Ley Seca cobran vida en esta historia en la que un joven tratará de vengar el asesinato de su padre introduciéndose en el mundo del hampa.

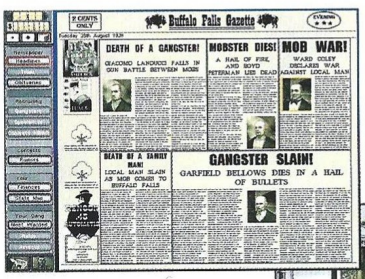
Gangsters 2

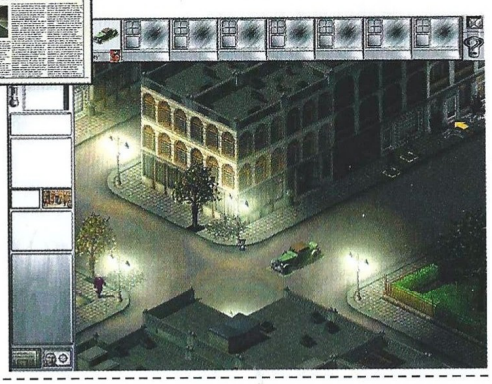
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

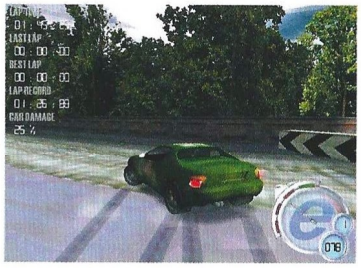
Bienvenido a la familia

Gangsters era un ambicioso juego que mezclaba la estrategia en tiempo real con la táctica por turnos, que se veía perjudicado por su engorroso sistema de control que, unido a su alto nivel de dificultad, hizo que sólo los más pacientes lograran disfrutar de todo lo que tenía que ofrecer. Esta secuela tratará de enmendar todos sus problemas.

La historia está ambientada en los años de la Ley Seca. El padre del protagonista, Joey Bane, ha sido asesinado y éste hará cuanto haga falta para vengarse, aunque ello suponga convertirse en uno de los mafiosos que acabó con su vida. Así, tendrá que superar más de 20 escenarios que tienen lugar en un mínimo de 18 ciudades de distintos tamaños y características. Por lo general, tenderán a hacerse más grandes y complejos a medida que avancemos y contarán con todo tipo de edificios que intervendrán, en mayor o menor medida, en el desarrollo de las misiones: nuestro cuartel general desde el que planificar nuestras operaciones; establecimientos a los que extorsionar para conseguir ingresos (ultramarinos, floristas...); restaurantes, burdeles o garitos de juego donde podremos localizar a nuestros enemigos para "disponer" convenientemente de ellos, comisarías de policía o juzgados a los que habrá que mantener "contentos", etc. La idea es que, aunque recibamos unas guías generales sobre los objetivos a cumplir, se nos dé entera libertad en cuanto a los métodos que usemos para cumplirlos, tanto si tenemos que chantajear, sobornar, aliarnos o simplemente eliminar a quien se cruce en nuestro camino.



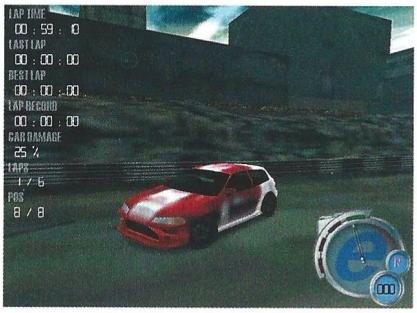




E-Racer

La velocidad hecha diversión

El aspecto más llamativo de E-Racer es lo sencillo que resulta jugar a pesar de la velocidad a la que todo transcurre en la pantalla. La razón fundamental es que es un juego totalmente Arcade, de modo que todos los aspectos técnicos y complejos de un simulador no están presentes. Pero no pienses que es sencillo, ni mucho menos; controlar a la perfección los rápidos coches de E-Racer no es tan fácil. Para conseguir ganar una carrera habrá que conocer el comportamiento de nuestro bólido y los puntos críticos de cada circuito o jamás ganaremos una carrera, principalmente por la lograda IA (Inteligencia Artificial) de los contrarios, capaces de sacarte del recorrido con una picardía inusitada.



El aspecto gráfico es bueno, aunque en determinadas ocasiones se muestra irregular. Cuenta con detalles fantásticos y con otros muy mejorables, aunque hay que recordar que estamos hablando de una versión beta, que aún puede sufrir diversos cambios. Por ejemplo, los escenarios están muy bien diseñados y cuentan con unas texturas bastante buenas, pero los vehículos pecan de simplistas; todos los modelos son poco originales, demasiado "lisos" y carentes de texturas complejas. El cielo tampoco es un prodigio de la técnica, y comparado con el resto del escenario se aprecia una diferencia sustancial en lo que se refiere a calidad gráfica.

Sin embargo, y como ya hemos dicho, E-Racer cuenta con algo que muchos otros títulos no tienen: jugabilidad. El hecho de contar con un sistema de control tan sencillo e intuitivo lo hacen apto para cualquier jugador, aunque es bastante posible que no agrade completamente a los puristas del género. Aún así, E-Racer se perfila como un juego muy divertido y recomendable. Veremos.

Si buscas algo sencillo, divertido y sobre todo muy rápido, lee nuestras primeras impresiones sobre E-Racer, un juego que lleva el término velocidad hasta puntos muy elevados.

E-Racer

Editor: Rage
Distribuidor: Friendware

European Super League

Liga de estrellas

Estamos ante el primer juego de fútbol que se basa en una competición que aún no está en vigor, aunque teóricamente sea un hecho que se vaya a organizar a corto plazo. Se trata de la Super Liga Europea, uno de los proyectos más ambiciosos del denominado G-14, un grupo compuesto por los clubes más poderosos del viejo continente, entre los que se pueden encontrar el Real Madrid, el FC. Barcelona, el Liverpool o el Milan.

European Super League (ESL) está programado por el mismo grupo que dio vida a Viva Football, un juego que contenía algunos elementos novedosos pero que no caló entre los usuarios del modo que se esperaba, principalmente por el extraño control de algunas de las acciones.

En ESL se nota una mejora sustancial en todos los aspectos, tanto gráficos como jugables, por lo que uno de los mayores inconvenientes del anterior trabajo de Crimsom Studios ha sido solventado. Gráficamente es un juego mucho más elaborado y vistoso, sobre todo en lo referente a los jugadores y estadios, que han sido sometidos a un proceso extremadamente riguroso. Gracias a ello es posible reconocer a todos ellos y sus rasgos más característicos, ofreciendo al jugador un nivel de realismo muy alto.

Además de todo esto, el juego cuenta con un amplio abanico de opciones de juego, que van desde el típico partido rápido a una completa liga, en la que podremos definir la duración de cada uno de los partidos, la rigurosidad del arbitro o el modo de jugar la prórroga. También se puede optar por un modo de juego Arcade o Simulación, haciendo que la curva de aprendizaje sea mucho menos pronunciada que en otros juegos similares. Si adoras el fútbol y las competiciones que ofrezcan retos, ESL es tu juego.

Si quieres disfrutar con la futura liga europea propuesta por el G-14 mucho antes de que ésta sea una realidad, no pierdas de vista European Super League.

European Super League

Editor: Crimsom Studios
Distribuidor: Virgin

Legends of Might & Magic

3DO ha decidido aportar su grano de arena a los títulos de acción multijugador por equipos como Q3: Team Arena o Counter-Strike, dándoles un toque más fantástico.

Legends of Might & Magic

Editor: 3DO
Distribuidor: Virgin

M&M se suma a la acción por equipos

Visto el éxito de Counter-Strike y otros juegos de acción 3D en primera persona para varios jugadores que se distribuyen por equipos, 3DO ha debido pensar que podía ser una buena idea para revitalizar una de las licencias más veteranas en el terreno de los clásicos mundos de espada y brujería, su Might & Magic. Y nada mejor que un motor de probada calidad, como el LithTech 3D empleado en No One Lives Forever, para reconstruir los familiares escenarios y criaturas de la saga como nunca se habían visto.

Aunque en principio el equipo de desarrollo pensaba incorporar ciertos elementos de rol, a medida que avanzaba el proyecto se han ido descartando en favor de la pura acción multijugador. Los jugadores se dividirán en dos equipos, los buenos y los malos, compuestos, respectivamente, por el paladín, el druida y la hechicera, y el guerrero, el hereje y el arquero. Para mantener un equilibrio, las características de cada personaje son equiparables a las de su homólogo opuesto (paladín-guerrero, druida-hereje, hechicera-arquero). Cada uno de ellos podrá ser más hábil en combate cuerpo a cuerpo o en ataques a distancia, aunque podrán recoger armas que potenciarán dichos ataques, junto con otros objetos de distintos efectos (invisibilidad, velocidad, etc), que les permitirán hacer frente al equipo contrario y cumplir los objetivos de las distintas –y peculiares– modalidades de juego existentes,

ya sea "espada en la piedra", "rescatar a la princesa", "escoltar al señor de la guerra" o "matar al dragón".

IL-2 Sturmovik

Los amantes de la aviación están de enhorabuena. Blue Byte está dando los últimos retoques al que se perfila como uno de los mejores simuladores de vuelo de época.

IL-2 Sturmovik

Editor: Blue Byte
Distribuidor: Friendware

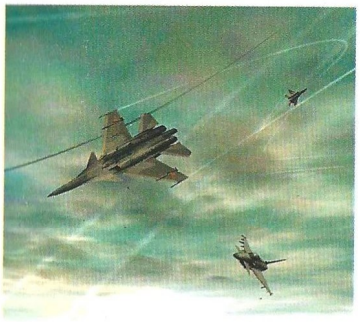
Cielo infernal

Blue Byte está dando los últimos retoques a IL-2 Sturmovik, uno de los simuladores de vuelo que más tiempo lleva en desarrollo y que mayor expectación está levantando entre los seguidores del género. Y la verdad es que razones le sobran, principalmente por la minuciosidad del equipo programador a la hora de introducir todos los detalles, por muy pequeños que éstos sean. Los aviones del juego, que llegan hasta la nada despreciable cifra de 20, son reproducciones exactas de los reales, así como los efectos producidos por el armamento que utilizan. Los aviones están divididos en tres grupos completamente diferentes: rusos, alemanes y americanos, pudiendo tomar el control de cualquiera de los tres.

Aunque el punto más elaborado del juego son, bajo nuestro

punto de vista, los escenarios en los que transcurre la acción. Todos ellos están generados con un motor 3D muy potente, por lo que los detalles abundan en todos los aspectos. Nubes muy realistas, condiciones climatológicas diferentes, humo, explosiones y un sinfín de otros efectos, a cuál más impresionante.

Por supuesto, los combates pueden transcurrir a cualquier hora del día, siendo especialmente dramáticos los que transcurren durante la noche, principalmente por la dificultad que entraña hacer blanco sobre los enemigos, sobre todo sobre los terrestres. Un juego que, sin lugar a dudas, disfrutarán los amantes de los buenos simuladores de vuelo.



Eurofighter Typhoon

Poderío europeo

Se trata del Eurofighter Typhoon, un caza de combate que está siendo desarrollado por Alemania, Italia, España y el Reino Unido para fortalecer las defensas europeas. Está previsto que el avión esté listo para 2002, pero los jugadores no tendremos que esperar tanto para probarlo y derribar varios enemigos desde el cómodo sillón de nuestra casa, ya que Eurofighter Typhoon, el juego, estará disponible durante ésta primavera de 2001. Según los propios programadores, Eurofighter Typhoon transportará al jugador hasta límites desconocidos, principalmente por el gran realismo de todas las acciones que tendremos que realizar. A todo esto hay que añadir el avión, probablemente el

más poderoso de todos los fabricados en la Unión Europea.

El apartado gráfico del juego es muy complejo y definido, y todos los elementos topográficos han sido respetados al máximo, como la densidad de las montañas y la extensión de determinadas cordilleras. Lo mismo es aplicable a los aviones, modelados partiendo de los planos originales, con lo que el realismo está asegurado. Los detalles gráficos de éstos son abrumadores, y es posible apreciar detalles tan pequeños e imperceptibles para muchos como la suciedad acumulada en las salidas de gases y juntas. La sensación de velocidad está realmente bien conseguida, sobre todo en los vuelos rasantes.

Por supuesto, el C-16 español estará disponible en la versión final del juego, algo que agradará sobremanera a los seguidores de la aviación en general.

Si pensabas que sólo los americanos contaban con buenos aviones de combate, quítate la idea de la cabeza. Europa está construyendo el caza definitivo y tú podrás controlarlo.

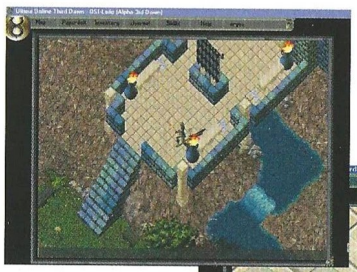
Eurofighter Typhoon

Editor: Rage
Distribuidor: Friendware

Ultima Online: Tercera Dimensión

Un nuevo comienzo

Tras tres años en marcha, Ultima Online sigue atrayendo una respetable cantidad de seguidores. Ahora, se prepara para la llegada de su tercera expansión, que promete ser la más importante hasta la fecha.



Tercera Dimensión supondrá la incorporación de un nuevo continente al mundo de Britannia, llamado Ilshenaur, que constituirá el principal centro de atención de esta expansión. Se pretende que el terreno sea muy distinto a lo visto en los antiguos continentes y contendrá nuevas criaturas y tesoros. A diferencia de lo ocurrido en otros juegos online, estas nuevas zonas a explorar serán adecuadas para personajes de todos los niveles, de modo que habrá lugares pensados para personajes de nivel bajo y otros que pondrán a prueba las habilidades de los jugadores más experimentados.

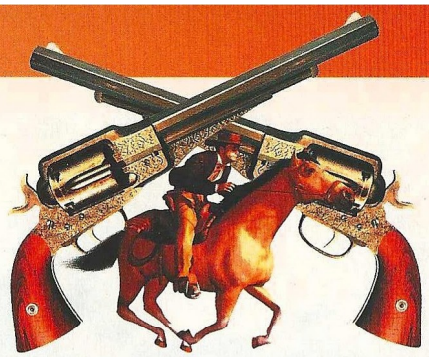
Teniendo en cuenta que era lo que se había ido quedando más desfasado con el paso de los años, es lógico que sea el apartado gráfico el que sufrirá los cambios más importantes. Aunque se mantendrá la característica perspectiva isométrica de la serie, personajes y criaturas pasarán a estar generados en 3D y se mejorarán los efectos de partículas, con lo que los hechizos resultarán mucho más espectaculares. Eso también supondrá que, por primera vez, será necesario utilizar una tarjeta aceleradora 3D. Esta expansión será, lógicamente, completamente opcional, pero no habrá ningún problema para usar en ella personajes ya existentes en el universo de Ultima.

A pesar de los nuevos territorios, monstruos y tesoros, lo más interesante que ofrecerá Tercera Dimensión es la mejora en el apartado gráfico.

Ultima Online: Tercera Dimensión

Editor: Origin Systems
Distribuidor: Electronic Arts

Spellbound es un estudio de desarrollo alemán. Alemania fue el país (de lejos) donde más éxito tuvo Commandos. Y de allí llega Desperados. Según Infogrames, el primer "wild west RTS tactic infiltration game on PC". Es decir, el primer "juego de Estrategia en Tiempo Real de infiltración táctica en el salvaje oeste para PC". O, con menos palabrería, Commandos en el salvaje oeste.



¡Ay, caramba!

Desperados

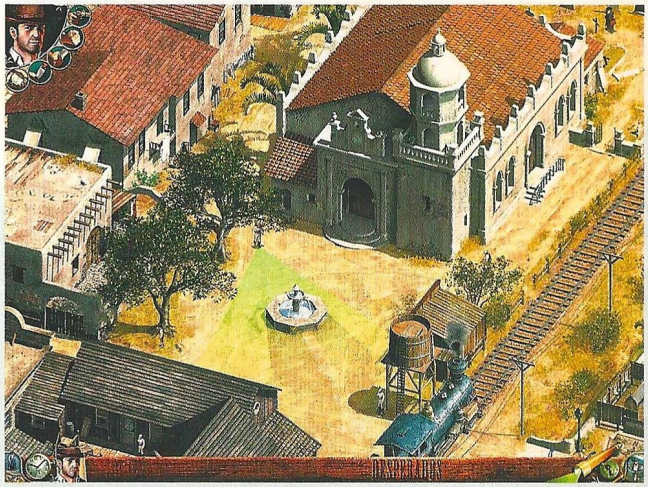
Desperados llega con esa cruz sobre el hombro. Una cruz que puede servirle tanto para llamar la atención de todos los seguidores del juego de Pyro que no han encontrado otro título a su altura como para ser menospreciado por ese mismo grupo si cree encontrarse ante un clon impersonal. En muchos aspectos, Desperados es una revisión de Commandos. Por mecánica de juego, situaciones y personajes. En muchos otros, es una evolución sobre un concepto de juego que sólo funciona cuando está bien ejecutado. Atendiendo al enfoque comercial que Infogrames realiza sobre Desperados, se trata de un juego más orientado hacia el público familiar y presenta una dificultad más asequible para el jugador ocasional. En la práctica, se trata de una aventura de corte más realista que la de Pyro (lo que generalmente equivale a mayor dificultad) en el que los protagonistas roban y asesinan por la espalda cuando es necesario, abundan los estereotipos étnicos o de otra clase casi insultantes, además de un ligero componente sexual encarnado en la protagonista femenina.

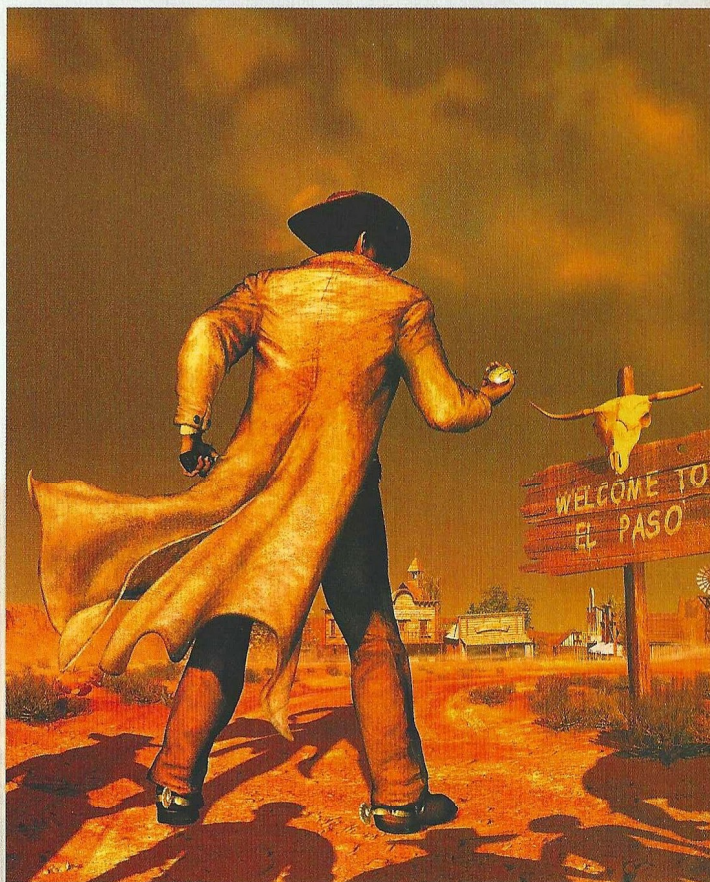
Spellbound ha trabajado a fondo el concepto original para darle un aire nuevo. Se mantiene tanto la perspectiva isométrica como los escenarios cuidadosamente elaborados y plagados de detalles que recompensan a la vista. Algunos de los personajes parecen claros calcos de sus ilustres predecesores y la infiltración vuelve a ser la base de muchos de los niveles. Son elementos familiares, pero Desperados también ofrece una refrescante experiencia de juego.

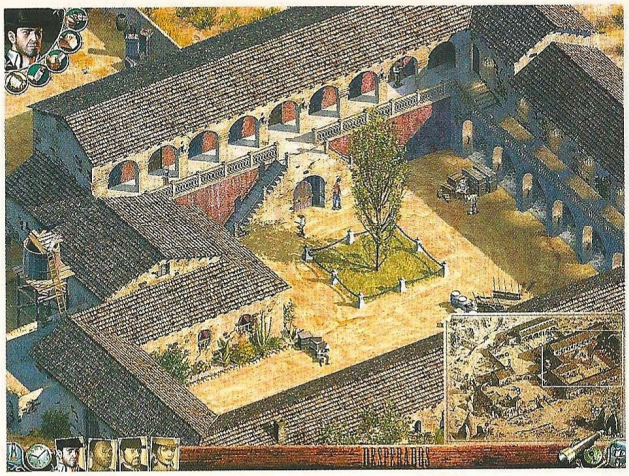
La aventura

Spellbound presume de contar una historia al modo en que lo hacen los juegos de aventura (gráfica o no). Algo de eso hay en Desperados que lo distancia del juego común de estrategia. Los diseñadores han añadido un poderoso componente narrativo que vertebra las misiones con una continuidad mayor de la acostumbrada en el género. Cooper, su grupo y algunos de los personajes no jugables aparecen profusamente caracterizados por medio de sus habilidades, las voces que los interpretan y montones de diálogos. El juego presenta un argumento de cierta complejidad cuyo principal hilo no aparece hasta bien avanzado el juego y cuenta con muchas, muchas "scripted scenes" o secuencias prefijadas. Los "briefings" o sumarios se han tirado por la ventana y en su lugar, el jugador asiste a las situaciones que le llevan a plantearse el objetivo X o B bien en el transcurso de las propias misiones o en alguna de las 24 secuencias cinemáticas que contiene Desperados. Las secuencias ofrecen un total de 15 minutos de acción cinematográfica con una realización y montaje que, en algunos momentos, remite a películas como Matrix. Abundan los movimientos de cámara espectaculares, encuadres inusuales y una preferencia por el primer plano que sirve para mostrar la tremenda expresividad conseguida en los rostros de los protagonistas.

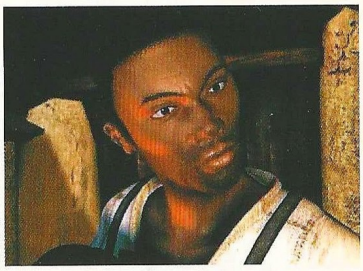
En Desperados suceden muchas cosas; tanto antes como durante y después de cada nivel. Y Spellbound ha puesto una gran atención en que el jugador no

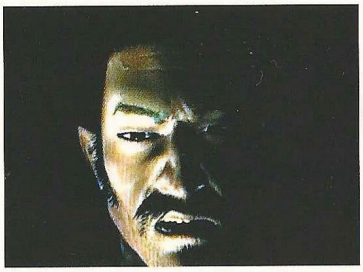






Los diseñadores han añadido un poderoso componente narrativo que vertebra las misiones





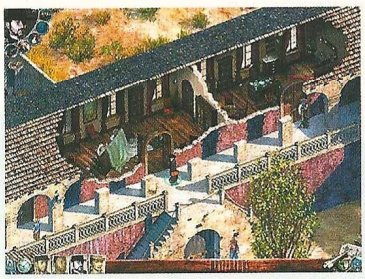
El fuera de la ley

El Paso, Nuevo Méjico, después de la guerra de Secesión. La compañía ferroviaria Twinnings & Co. está siendo objeto de numerosos atracos y uno de sus delegados, Smith, decide alquilar al cazador de recompensas John Cooper para detener la sangría a cambio de 15.000 dólares de la época. Lo que Cooper no sospecha es que Smith está asociado con los asaltantes.

Después de reunir a sus antiguos asociados (Doc, Sam y Kate) sigue la pista falsa proporcionada por Smith que le lleva hasta el jefe de otra banda: un mejicano llamado Sánchez. Cooper y los suyos logran derrotar a Sánchez y su banda y, aunque se da cuenta de que no es la persona detrás de los atracos, decide entregarlo a la justicia.

De regreso a El Paso, Sánchez proporciona una valiosa información: la existencia de un individuo denominado El Diablo que está intentando reunir a todos los bandidos de Nuevo Méjico en una sola banda. Cooper también averigua que alguien de la compañía Twinnings & Co. está proporcionando información a El Diablo sobre los trenes que son asaltados.

El Diablo tiene la costumbre de adelantarse a los protagonistas y prepara una trampa para Cooper, a resultas de la cual queda identificado como El Diablo por las autoridades y se le carga con un asesinato que no ha cometido. La única opción de Cooper para probar su inocencia es encontrar al auténtico Diablo...

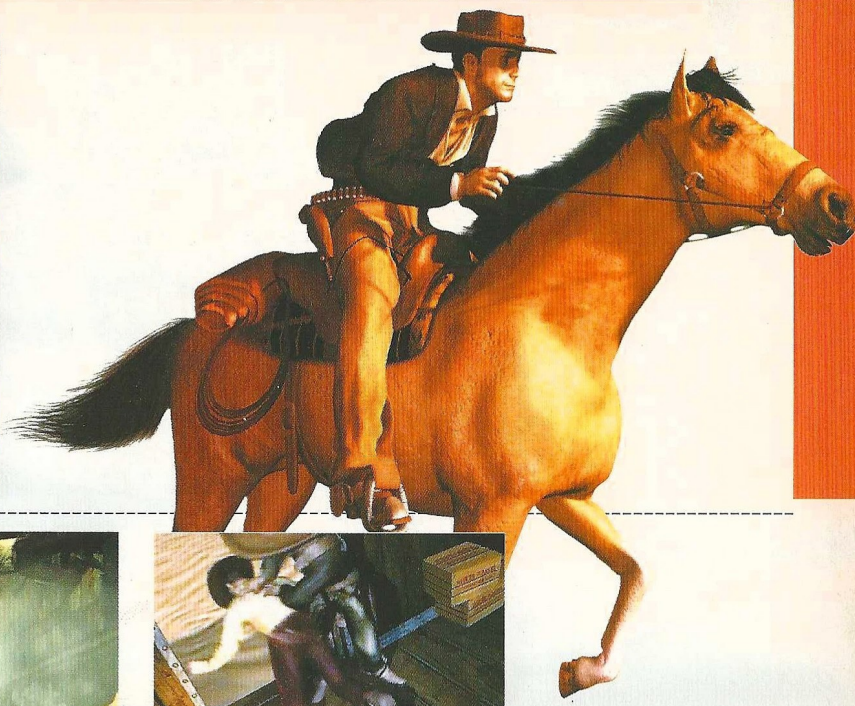


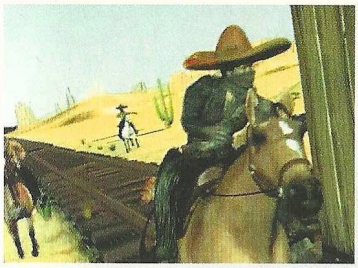
pierda de vista los "porqués" y "para qués" de cada momento de juego. Algo que se hace evidente desde el primer nivel del juego.

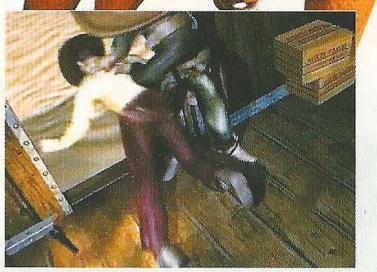
Desperados cuenta con un excelente tutorial integrado plenamente en el desarrollo de la historia –ver recuadro–. El primer nivel describe el breve y accidentado encuentro de Cooper con un viejo amigo. Es el primer contacto con el mecanismo de juego y sirve para aprender el manejo del protagonista y de sus particulares habilidades. La segunda misión reúne a Cooper con Sam. Éste permanece inconsciente durante casi todo el desarrollo, mientras Cooper se las ingenia para allanar el camino de salida de la plantación donde el amigo trabaja. Primer reto del juego al que sigue un breve descanso en la tercera misión, dedicada a conocer las "explosivas" habilidades de Sam. El tutorial mantiene ese esquema "familiarización con el mecanismo de juego/práctica con el personaje" durante los primeros siete niveles de juego. Ya en el octavo, el grupo protagonista (todavía un cuarteto) acude a la finca de un Marshall en busca de información. El jugador lleva recorrido un tercio de la aventura y todavía no sabe siquiera de la existencia del villano principal del juego. Una de las muchas sorpresas que esperan en un guión que no quiere dar descanso al jugador.

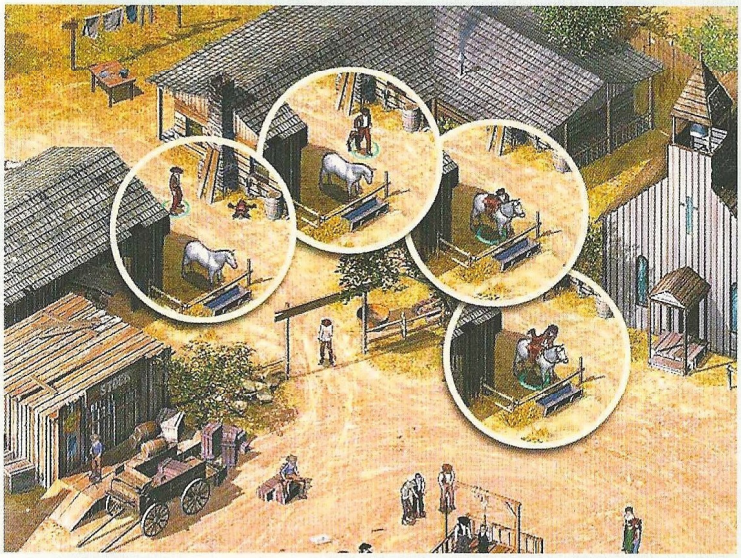
Un as en la manga

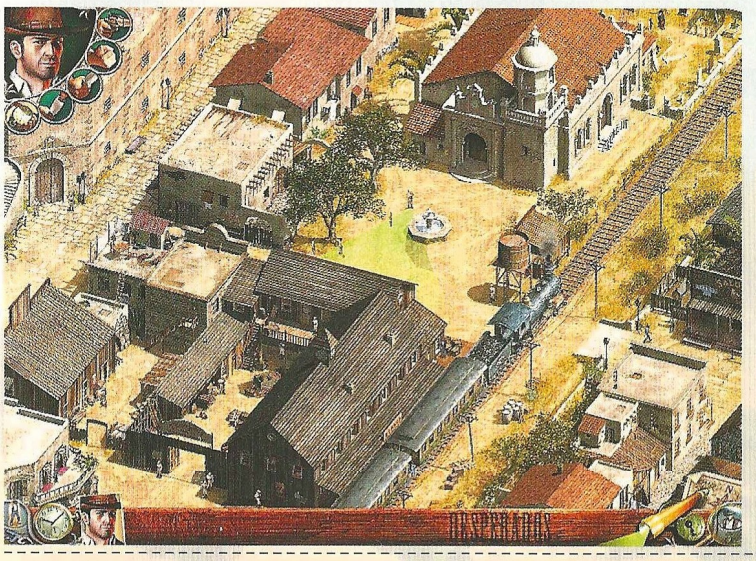
El estudio alemán ha desarrollado un juego repleto de arquetipos. En los personajes, en las situaciones (no faltan ni los duelos cara a cara) y los entornos. Curiosamente, el que podía ser el mayor de todos dada la inspiración del juego es el que más hábilmente ha sido adaptado. La mecánica de Commandos está ahí y cualquier aficionado se sentirá inmediatamente en terreno conocido. Más adelante, podrá darse cuenta de una serie de ma-











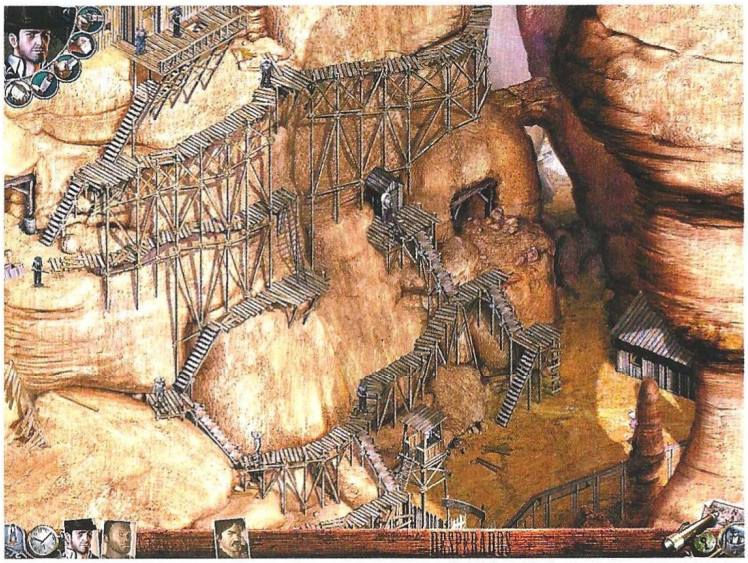
tices e ideas que superan el modelo inicial y le aportan profundidad. Detalles, muchos detalles que a veces son lo que marcan la diferencia

El jugador no está limitado a los escenarios exteriores, sino que podrá acceder al interior de algunos de los edificios de mane-

Las secuencias ofrecen un total de 15 minutos de acción cinematográfica con una realización y montaje que, en algunos momentos, remite a películas como Matrix

Desperados

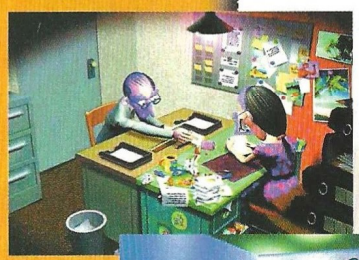
El jugador podrá acceder al interior de algunos de los edificios de manera similar a como sucede en Los Sims

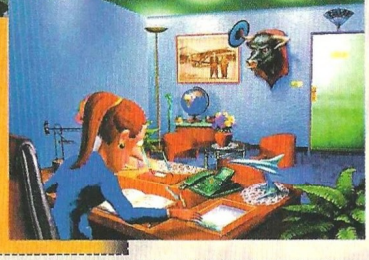


Spellbound, alemanes en el oeste

Desperados es un juego arquetípico para una pequeña compañía que tiende a escaparse de los cánones habituales. La trayectoria de Spellbound no es demasiado larga y sólo ahora comienza a ser conocida en otros países gracias a esa pequeña joya que es Airline Tycoon. La compañía fue fundada en 1994 por Armin Gessert, personaje que ya llevaba varios años moviéndose en el medio. Sus primeras obras estaban destinadas exclusivamente a un mercado tan peculiar como el alemán. Das Schwarze Auge constituyó un debú realizado a medias con Attic Entertainment que se inscribía en el género de rol. Y fue la carta de presentación que les permitió hacer con una licencia relevante: Perry Rhodan, protagonista de la serie de ciencia ficción más popular en Alemania. Perry Rhodan: Operation Eastside vendió 70.000 copias en los países nórdicos. El siguiente trabajo de Spellbound, Airline Tycoon, llegaría en 1997 y situaría a la compañía con un pequeño pie en el mercado internacional.

Airline Tycoon es un ingenioso juego de simulación económica que, en su primera encarnación aún se mantenía demasiado fiel a unos cánones prácticamente inaccesibles para el jugador ocasional. Pese a ello, el juego vendió más de 150.000 copias y propició una expansión (First Class) y una revisión del título original. Este nuevo Airlane Tycoon, recientemente publicado en el mercado internacional, hacía accesible una mecánica de juego complicada para la mayoría de los jugadores y venía acompañada de un excelente nivel gráfico. El resultado es una simulación económica de la gestión de un aeropuerto que ha llevado el género a un público nuevo. Entretanto, comenzaba el desarrollo de Desperados...





ra similar a como sucede en Los Sims (las paredes desaparecen para dejar ver el interior). Es posible echa un vistazo por la cerradura para saber que es lo que se va a encontrar antes de entrar en cualquiera de ellos. La línea de visión de los enemigos es similar a la de Commandos, si bien su alcance no está tan claramente delimitado; un pequeño toque de realismo que complica las cosas. Su color delata la actitud del personaje –normal, precavido, alerta– y la luz natural del escenario también le afecta.

El ruido es otra variable a tener en cuenta (dependiendo del terreno sobre el que se camina) y los civiles pueden ser tanto un problema (si deciden alertar de la presencia de Cooper y compañía) como una ayuda en determinadas circunstancias. Algo parecido sucede con los animales, dado que su reacción también puede delatar a los protagonistas (una situación: Cooper arrastrándose por un campo de cereales y provocando una desbandada de cuervos al pasar demasiado cerca del espantapájaros). De forma similar a como sucedía en Age of Kings, el jugador puede resaltar momentáneamente el contorno de los personajes ocultos tras una estructura y así no perder su localización. Un enemigo puede conformarse con dejar inconsciente a alguien del grupo y la solución

puede pasar por sumergirle en un abrevadero. Es posible marcar un punto del escenario donde un icono flotante representa cuantos enemigos miran a ese punto en cada momento. La munición es aparentemente tan infinita como

Grupo salvaje

John Cooper

El héroe. Un personaje claramente deudor de uno de los grandes iconos del salvaje oeste cinematográfico, Clint Eastwood (incluso en la voz que le representa en la versión inglesa), y del Boina verde de Commandos por las caracteristicas con que ha sido investido. Se trata del personaje con las habilidades más estándar y, por extensión, versátiles. Quizás por su condición de líder. Va armado con un colt de seis disparos –que siempre hay que recargar en el momento más inoportuno– y un cuchillo que, desde el segundo nivel, se muestra como una de las habilidades más útiles en el desarrollo del juego. Principalmente, por su habilidad para arrojarlo a distancia. Aunque no hay que olvidar el recogerlo. Cómo último recurso, se desenvuelve estupendamente con los puños y siempre lleva a mano un reloj de bolsillo que hace las veces de señuelo. Tiene un temporizador que cuenta hasta 30 segundos antes de dejar sonar una melodía. Cómo esas viejas cajas de música, pero en un envoltorio capaz de atraer al más ignorante y codicioso chicano.

Kate O´Hara

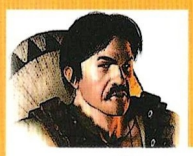
¿Qué es un héroe sin una chica? Nada, debieron pensar en Spellbound después de echar un vistazo a la expansión de Commandos. Kate juega a cartas; cosa que, en la práctica, sólo sirve para dejar caer algunas con las que atraer a los incautos y justificar el encontrarla siempre en los peores tugurios de cada pueblo fronterizo. El resto de sus habilidades son netamente femeninas: un espejo de mano con el que deslumbrar al enemigo y la capacidad de concentrar su atención sobre los centímetros de piel que descubre. ¿Se ganará Desperados una calificación de 18 por esa actitud claramente sexista?

Sam

Un grupo de Desperados tan políticamente correcto como el de Cooper, no podía dejar de incluir en sus filas a un digno representante del "black power". Sam trabaja en una plantación de algodón y tiene un nombre que invita a pensar si en Alemania han entendido bien la manera de no alienar potencialmente a ningún segmento del mercado americano. Luego resulta que Cooper ha de rescatarlo porque el jefe de la plantación lo encuentra acostándose con su novia (blanca, claro) en un pajar, y empieza a resultar más simpático. Sam es el dinamitero del grupo. Puede cargar con un barril de TNT que deja un reguero de pólvora para prender la mecha. También se le da bien atar a la gente con cuerdas, arrojar cartuchos de dinamita y gastar bromas pesadas. Cómo dejar en el camino de un enemigo una bolsa que contiene una serpiente de cascabel.

Doc

Bien podría ser Holiday. Hace su aparición en la cuarta misión del juego, al extremo de una soga de la que va a ser ahorcado. Se le presenta como un charlatán de pueblo, pero resulta ser uno de los miembros más creativos de la banda. Puede improvisar un espantapájaros con su abrigo capaz de confundir a los villanos y hace sus pinitos farmacéuticos. Por ejemplo, un gas con el que dejar fuera de combate a quien lo inhale. También puede atar el recipiente con el gas a un globo y dejar que el viento lo lleve al lugar adecuado antes de reventarlo con la ayuda de su rifle francotirador. Y, haciendo honor a su nombre, puede sanar al compañero herido.

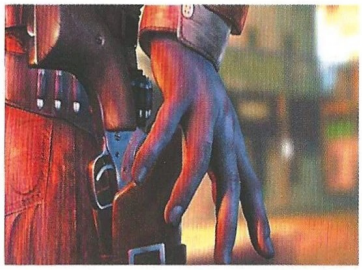


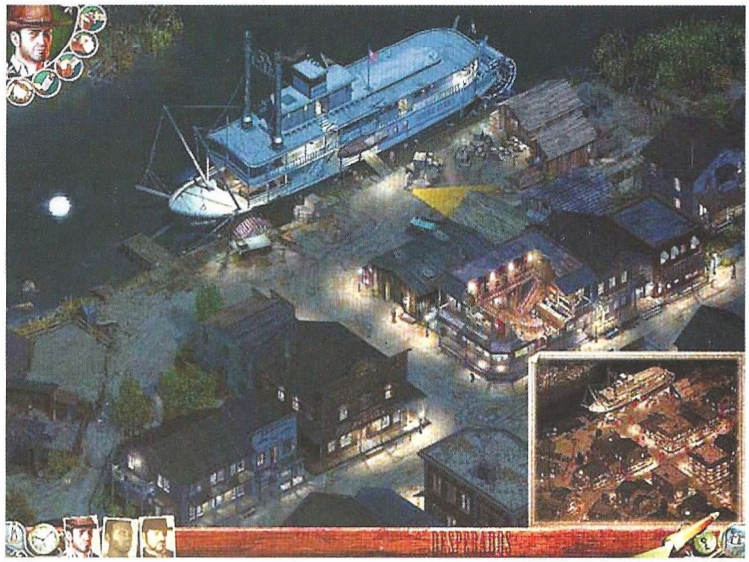
Sánchez y Mia

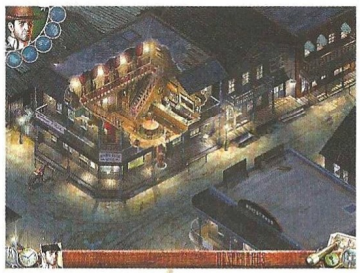
Desperados a título honorífico. Sánchez es el cabeza de turco sobre el que primero recaen las sospechas de los actos que está cometiendo el Diablo. Su aparición tiene lugar con el juego avanzado y, después de aclarar el entuerto pasa a unirse a Cooper y su banda en la búsqueda del verdadero culpable.

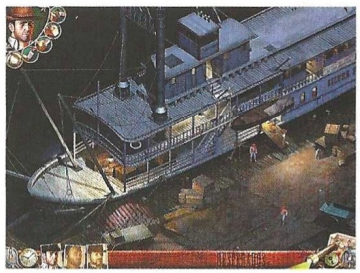
Mia también se incorpora a la banda con bastante posterioridad a la del propio jugador. Completa el retrato social de los Estados Unidos del siglo XIX y, casualidad, cuenta con un animalito capaz de pasar por donde nadie más puede y que sacará al grupo de apuros en más de una ocasión.

El programa admite tres resoluciones y tres grados de zoom para representar un total de 25 escenarios variados y bonitos







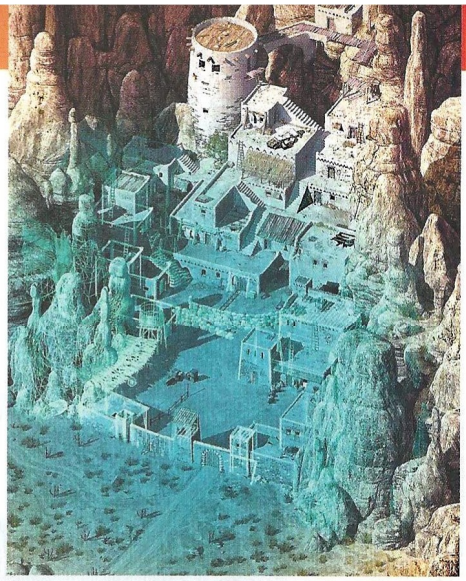


en la mayoría de los juegos, pero al tratarse del siglo XIX resulta obligatorio recargar las armas una vez queda vacío el tambor. Bala a bala. Lo que equivale a quedarse vendido en mitad del tiroteo. Y el uso calienta el arma, lo que hace más difícil reponer la munición. Entre tanto detalle, la función de "acción rápida" es una de las aportaciones más significativas de Spellbound: programar a cada personaje con una acción y de- jar que las realicen simultáneamente en el momento deseado con apretar un solo botón.

Cabalgando al atardecer

Obviando uno de los principales intereses del consumidor de juegos, el aspecto gráfico de Desperados ha quedado relegado a la última parte del artículo. El programa admi- te tres resoluciones (640x480, 800x600 y 1024x768) y tres grados de zoom para representar un total de 25 escenarios variados y bonitos. Tan variados como minas de oro, desiertos, ciudades fantasma, pueblos, fortalezas, campos de algodón, pantanos, salones, cascadas, cavernas, cárceles, o campo abierto. De día y de noche. Al amanecer, al atardecer y con dificultades climáticas como una tormenta. Hay que destacar la extraordinaria riqueza de la iluminación, especialmente en esos tonos que delatan el atardecer en ciertos niveles. Por lo demás, escenarios poblados de detalle que constituyen una representación fiel de la época y dotados de una considerable interactividad.

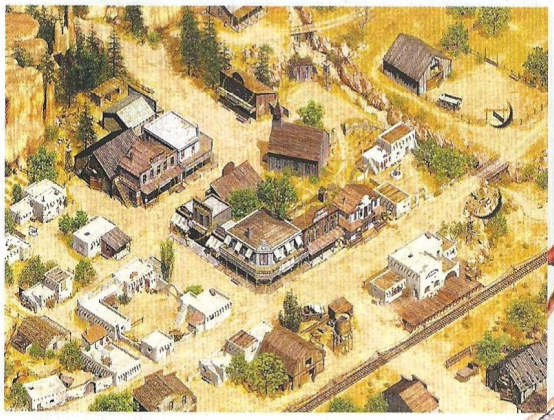
La versión beta recibida en la redacción de CGW también presentaba algunos pequeños problemas, principalmente, referidos al control de los personajes; tan evidentes que es de esperar estén solucionados en el producto final. Lo que si estaba perfectamente optimizada era la función de carga rápida. En una clase de juego en la que salvar, morir y cargar la partida es tan habitual como disparar, ésta se produce de forma instantánea, sin necesidad de que el ordenador haya de volver a cargar el nivel. Y la ausencia más notable del programa era la carencia de un modo multijugador. Quizás para compensarlo, Infogrames tiene prevista una medida francamente inusual. Tras la publicación del juego, los propietarios registrados podrán ac-

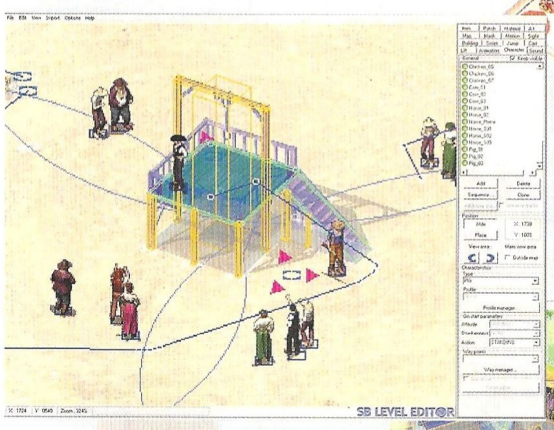


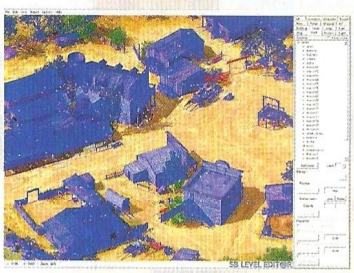
En una clase de juego en la que salvar, morir y cargar la partida es tan habitual como disparar, ésta se produce de forma instantánea.

ceder a la web del juego para descargar de forma gratuita "Webisodes". Es decir, nuevas misiones con nuevas historias que irán acompañadas incluso de secuencias cinemáticas. La compañía quie-re así prolongar la vida del jue-go sin coste adicional para el usuario. Dichos añadidos, serán puestos a la venta en el futuro en forma de paquete de expansión.

Infogrames tiene entre manos un título que puede llegar a darle buenos resultados. Profundiza en una fórmula poco explotada y añade un toque personal que lo distancia de su modelo. En España, puede verse afectado por la alargada sombra de Commandos, pero en un mercado menos chauvinista es un caballo ganador. Especialmente, dada la temática elegida, en el americano.



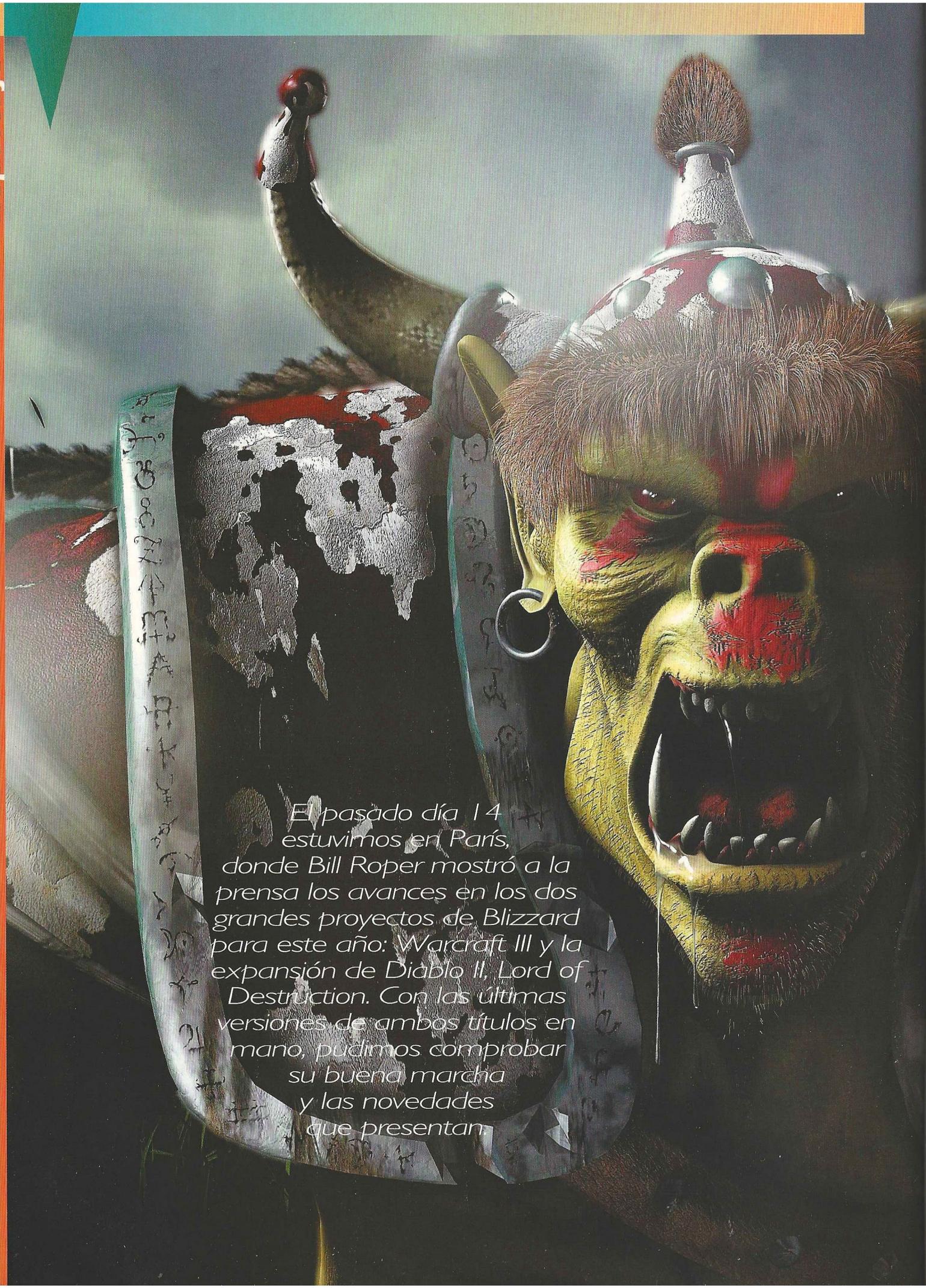




Muchacha bonita...

Son las últimas palabras (así, en castellano) de un incauto mejicano antes de descubrir que las mujeres prometen más de lo que dan. Al menos, Kate O´Hara. El mencionado personaje no hace gala de una gran inteligencia, pero la IA del juego es el aspecto que más sorpresas va a dar al jugador desprevenido. Afirmación temeraria donde las halla, en éste caso surge tras la experiencia de juego que ofrece una versión beta del producto muy cercana a la final. La teoría dice que en Desperados hay un total de sesenta personajes no jugables (25 enemigos y 35 civiles). El comportamiento de cada uno los establece una serie de parámetros que conforman su perfil. Aspectos como la inteligencia del personaje, su coraje, sentido del deber, habilidad con el disparo, salud (referido a la ausencia de enfermedades y no al nivel de vida), afición al juego o la resistencia al alcohol determinan su respuesta ante determinadas situaciones.

En la práctica se descubre que conviene desconfiar de la población civil. Por ejemplo, una ciudadana corre a dar la voz de alarma tras ver a uno de los protagonistas intentando ocultarse. Un enemigo acude a su llamada, comienza a explorar frenéticamente (el haz de visión pasa a rojo evidenciando su estado de alarma) la zona y altera su recorrido inicial durante un buen, buen rato hasta que recupera la tranquilidad. Y, aunque no todos los civiles se comportan así, lo mismo sucede con los enemigos. Pueden plantar cara, ser más o menos certeros con su arma o mostrar distintos grados de resistencia. Huir cobardemente o en busca de ayuda. Mostrarse más confiados que un perro de compañía o dar la alarma al primer signo inusual. Y el ruido puede ser igualmente traicionero. En resumidas cuentas, el abanico de comportamientos que esgrime la IA del juego es lo suficientemente amplio como para mantener al jugador en constante alerta. Y, en estos casos, la imprevisibilidad es siempre un punto a favor.



El pasado día 14 estuvimos en París, donde Bill Roper mostró a la prensa los avances en los dos grandes proyectos de Blizzard para este año: Warcraft III y la expansión de Diablo II, Lord of Destruction. Con las últimas versiones de ambos títulos en mano, pudimos comprobar su buena marcha y las novedades que presentan.

El año de Blizzard

Warcraft III y Diablo II: Lord of Destruction

En un escenario un tanto peculiar, una bodega subterránea que bien podría haber sido un escenario de Diablo II, Bill Roper empezó a jugar un escenario de Warcraft III: Shangri-La. Entre los mapas disponibles en la actualidad están las versiones de otoño e invierno de Shangri-La, La Montaña, Valhalla y La Batalla de la Fortaleza de Kromdor.

Cada uno de ellos ofrece su propio aspecto gráfico con cambios climáticos según la estación, transmitiendo así el paso del tiempo marcado por la historia, de la que aún no se quiere dar demasiados detalles. Sin embargo, sí que sabemos ya que además de las estaciones habrá día y noche en Warcraft III. Algunas unidades, como los elfos oscuros, ganarán ciertas habilidades si es de noche.

El jugador podrá controlar, en determinadas circunstancias, el cambio de día a noche y viceversa gracias a unas piedras muy especiales llamadas, qué gran esfuerzo, Daystones y Nightstones. Cuando un héroe consigue una de estas piedras puede activarla para provocar un avance del tiempo. Así, por ejemplo, puede plantearse un ataque a una aldea de elfos oscuros en plena noche provocando el día para evitar sus habilidades especiales.

Estrategia y rol

En Warcraft III cobrarán especial importancia los héroes a modo de elemento de rol. La primera medida que se ha tomado para que el jugador no deje a estos personajes arropados en la base, como sucedía en Starcraft, es que se podrán resucitar. En otros juegos, al morir el héroe se fracasa en la misión. En Warcraft III se podrá resucitar al héroe muerto en el Altar de los Reyes a costa de invertir recursos en ello, de forma que la misión pueda continuar. Además, sabiendo que la muerte del héroe no es decisiva para tener éxito en la misión, el jugador lo utilizará más y empleará sus habilidades especiales.

Por ejemplo, una ranger élfica tiene un ataque llamado Flecha Negra que provoca, irremediablemente, la muerte del objetivo. Aunque el otro jugador intente curar a la unidad herida, su vida seguirá menguando hasta morir. Teniendo en cuenta el poder de este ataque, sólo estará disponible una vez para cada ranger.

Este tipo de personajes contará con cuatro ranuras para objetos (se pueden dejar en el suelo o dar a otro personaje) en un pequeño inventario, así como habilidades de ataque, defensa, fuerza, agilidad e inteligencia. Al ganar experiencia en combate subirán de nivel, mejorando así las habilidades. A todo ello hay que sumar el maná del que se nutren los hechizos y ataques especiales, un maná que se recupera con el paso del tiempo.

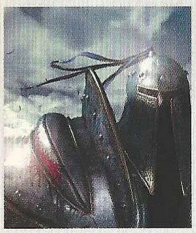
Nuevos escenarios

Sin embargo, el maná también es un recurso que se materializa en forma de Piedras de Maná, un objeto que se obtiene al matar monstruos y que se puede adquirir en los puestos de comercio. Con estas piedras se pueden comprar objetos especiales y el acceso a ciertas tecnologías.

La introducción del elemento de rol en el juego realza la importancia de la exploración en el juego. Los escenarios, con un entorno gráfico 3D que sólo permite hacer zoom con la cámara y cambiar la inclinación de la misma, pero no una rotación libre que podría desorientar al jugador en medio de una fragorosa batalla, ofrecen un renovado aspecto visual mucho más consistente que el que habíamos podido ver en versiones anteriores, aunque aún quedan muchas cosas por hacer.

El uso de tecnología 3D permite emple-

Warcraft III y Diablo II: Lord of Destruction



ar siete niveles diferentes de terreno, aguas que no se pueden cruzar y otras que sí, unidades voladoras para el transporte de tropas a zonas inaccesibles por tierra... Los recursos como madera y oro se mantienen, si bien los árboles juegan un papel diferente en Warcraft III. Cuando se tala un árbol, el tocón permanece en su sitio. Esto, además de servir como orientación para saber que alguien ha pasado o estado en un determinado punto de un mapa, ha abierto las puertas a un habilidad especial de una unidad, que puede hacer crecer un árbol del tocón para cerrar accesos, borrar rastros o, simplemente, obtener más madera.

Larga vida

Otra novedad es que hay edificios neutrales y mercaderes goblin, que permiten comprar objetos tan corrientes como pociones e incluso anillos de regeneración. Algunas unidades orcas podrán lanzar redes para inmovilizar al enemigo, los paladines... En fin, ya habrá tiempo de entrar en pormenores más adelante.

Con respecto a la opción multijugador, soportada obviamente a través de Battle.net entre otras cosas, ofrecerá la posibilidad de aliarse con otros jugadores y compartir visión y el control de unidades, así como el envío de recursos. El editor de campañas, niveles y escenarios será tan sencillo como todos los de Blizzard, aunque en esta ocasión tendrá más control para quien lo quiera, hasta el punto de incluir acceso total al sistema de scripting para permitir añadir nuevas texturas y unidades.

Bill Roper, la modestia de un genio

Este orondo norteamericano es director de desarrollo de Blizzard, lo que significa que controla y dirige todos los proyectos de la compañía. Está detrás de Warcraft III y Diablo II: Lord of Destruction, así como lo estuvo en su momento con Wacraft II, Diablo, Starcraft, Diablo 2 y todas sus expansiones. También ha supervisado las versiones de consola y Mac de algunos de ello.

Sin embargo, a pesar de ser responsable en gran medida de todos estos títulos y, por consiguiente, de su éxito, Bill Roper no es uno de esos jefes de proyecto que van de divos por la vida, como tantos otros que hay por ahí sueltos, ni tampoco mira al mundo desde un pedestal, como ése del que se han caído ya algunos. Es un hombre sencillo, trabajador y al que le encanta explicar qué tiene o deja de tener un juego y porqué, ya sea en una feria, una presentación o en una tienda a un usuario cualquiera.

Licenciado en música y especializado en vocalización, Roper también ha puesto su amplio registro de voz en las sagas Warcraft, Diablo y Starcraft. Además, participa en los guiones y el diseño de los manuales de juego.

Diablo II: Lord of Destruction

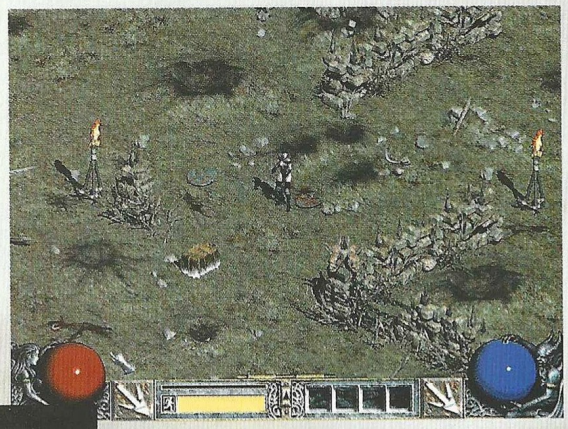
El mes pasado ya te contamos algunas cosas de este goloso añadido a Diablo II que, si todo va bien, estará listo en junio. Baal desea obtener una piedra que le conferirá un poder descomunal. Baal, el Señor de la Destrucción, no tiene este sobrenombre por nada.

Lo primero que se detecta en el juego es que se está produciendo una batalla de proporciones épicas. En todo momento, el jugador se verá inmerso en esta guerra: objetos que caen del cielo, monstruos de todo tipo y tamaño deambulando a su antojo por todas partes, bárbaros y otros paladines del bien enfrentándose a las hordas del mal...

En medio de todo esto podrán aparecer los personajes exportados de Diablo II en caso de haber completado el juego, o bien cualquiera de los dos nuevos, la asesina y el druida. Quizá sean las habilidades de la primera las más espectaculares, ya que entre todos sus ataques, clasificados en dos tipos, es capaz de resultar mucho más mortífera que otros personajes. Los ataques se pueden combinar, cargar en cadena y lanzar en combinación.

En cuanto al druida, sus principales características son el cambio de forma y la invocación de criaturas, aunque también tiene acceso a otro tipo de hechizos relacionados con los elementos que, por supuesto, se pueden combinar con los anteriores.

En Lord of Destruction se pretende fomentar el factor coleccionismo de objetos que ya surgió en Diablo II



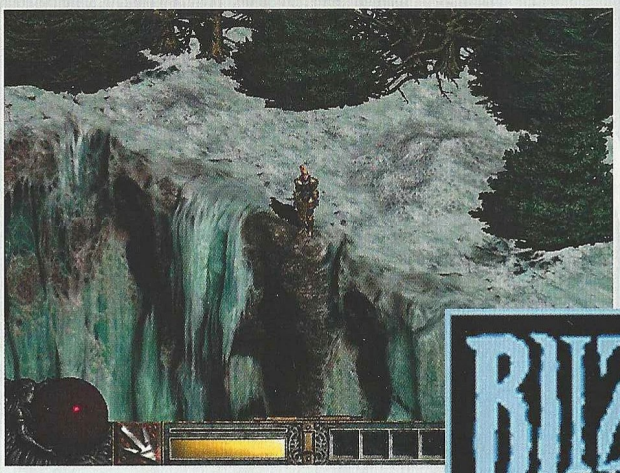
Miles de objetos

Con respecto al número de objetos, es mucho mayor que en Diablo II. Blizzard utilizó entonces unos 200 sufijos y prefijos para formar los nombres y capacidades de los objetos. Por ejemplo, gran espada de luz. Ahora la cantidad se ha incrementado en unos 600, lo que significa que las combinaciones crecen exponencialmente. Cada objeto, en función de su tamaño, tendrá una serie de ranuras que servirán para albergar o incrustar otros objetos.

Con estas y otras posibilidades, como nuevas combinaciones de objetos de una misma clase, se pretende fomentar el factor coleccionismo que ya surgió en Diablo II con juegos de arma, yelmo y armadura de un determinado tipo que, unidos, proporcionaban unas habilidades especiales al jugador.

Por lo demás no hay mucho más que añadir, salvo algunos detalles de los nuevos personajes. Por ejemplo, una de las habilidades de la asesina consiste en crear una sombra de sí misma que es capaz de atacar con los mismos ataques que tenga seleccionados el personaje real. Otro ejemplo son los cuervos invocados por el druida, que a diferencia de otras criaturas, no desaparecen cuando se agotan sus puntos de vida: no tienen. Existen hasta agotar un número de ataques concreto y, después, desaparecen.

De momento eso es todo. En breve tendremos todos los detalles de Diablo II: Lord of Destruction. Y en cuanto a Warcraft III, Blizzard asegura que estará listo en diciembre, aunque vista la trayectoria de la compañía con sus lanzamientos, no es descabellado pensar que termine saliendo el año que viene.



BLIZZARD ENTERTAINMENT

Siete años de Blizzard

El estudio que hoy todos conocemos como Blizzard nació en realidad bajo el nombre de Silicon & Synapse en febrero de 1991, fundado por Allen Adham, Michael Morhaime y Frank Pearce. Desde este año y hasta 1993, Silicon & Synapse desarrollaría RPM Racing, el primer juego de Super Nintendo hecho en Estados Unidos. Después llegarían The Lord of The Rings, Battle Chess II y Castles para Amiga, Battlechess para PC y Lexicross y Dvorak on Typing para Mac.

En abril de 1994 cambian de nombre: ya son Blizzard. Ese mismo año salen Blackthorne para Super Nintendo y PC y Death and Return of Superman para Super Nintendo y Megadrive. A finales del 94, en noviembre, ve la luz el mítico Warcraft: Orcs and Humans.

RPM Racing y The Lost Vikings

El año 93 fue muy prolífico: The Lost Vikings para Super Nintendo, Megadrive y PC, Rock'n Rolling Racing para Super Nintendo y Megadrive y los primeros premios para la compañía. En septiembre de este año cambian de nombre a Chaos Studios, bajo el cual desarrollan Kid Works 2 para Davidson & Associates.

Blackthorne

Arriba, pantallas de Warcraft I y Warcraft II

En marzo del 95 llegaría Justice League Task Force para Super Nintendo, al mismo tiempo que el estudio Condor (hoy Blizzard North) hacía la versión de Megadrive. En diciembre sale Warcraft II: Tides of Darkness, el primer gran éxito que, hoy, está a punto de alcanzar los tres millones de unidades vendidas. Después saldría la expansión, Warcraft II: Beyond the Dark Portal.

Diablo. Abajo, Starcraft

El resto ya lo conoces: Diablo, Warcraft II para Play Station, la expansión de Diablo, Starcraft y su expansión, Starcratft para Nintendo 64, Diablo II. A día de hoy, éste último está a punto de llegar también a los tres millones de unidades vendidas en todo el mundo.

Con Diablo nació Battle.net, el servicio de juego online gratuito de Blizzard que tiene cuatro millones y medio de jugadores registrados.

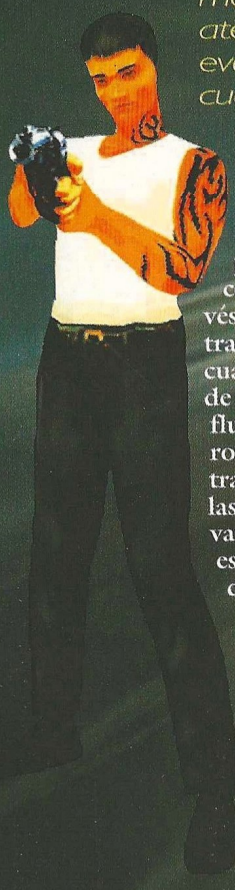
CRYO

Algunas veces los sueños perdidos se hacen realidad

Abierto hasta el Amanecer

El peso de una gigantesca pesadilla

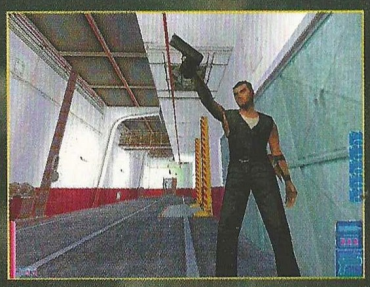
Realizado con el mismo motor de Devil Inside, y exhibiendo cierto aire de similitud con el gran juego de Cryo, este título se perfila como uno de los más grandes atractivos de la compañía para los meses próximos. Su aterrador argumento, mezcla extraña entre los aires de un Resident Evil evolucionado, y la tensa atmósfera de Drácula, no dejará impasibles a cuantos se asomen a sus propuestas.



Un título que ofrezca al jugador la posibilidad de pasear su puntería entre los cuatro centenares de estancias a través de las cuales se desarrolla la trama, dejará boquiabierto a cualquier amante de los juegos de acción cuando observe la fluidez de sus gráficos, la verosimilitud de los entornos a través de los cuales se mueven las legiones de monstruosos vampiros y el realismo de las escenas que tendrá oportunidad de contemplar a solas.

Basado en la película de Robert Rodríguez en la que interpretaron papeles estelares George Clooney, Harvey Keitel y Quentin Tarantino, la trama de esta creación diabólica, escrita por el autor de la saga Alone in the Dark, Hubert Chardot, suspende los ánimos de cuantos alardeen de sangre fría. Condenado a una muerte segura, pero inocente de los crímenes que le acusan, el protagonista del juego, Seth Gecko, único superviviente de "Abierto Hasta el Amanecer", ignora que su peor pesadilla volverá para atormentarle en un escenario infinitamente más grande que aquel en el que se desarrollaban los hechos recogidos en el film. Punto éste en el que los creadores del juego han apostado por no seguir la línea escénica del original, en el que se han basado, por ser un espacio demasiado reducido.

El Rising Sun es un barco penitenciario de máxima seguridad. Bajo una lluvia acuciante, el director de la prisión se dirige a los nuevos detenidos. Mientras su charla se aproxima al climax final, uno de los delincuentes, con la mirada ausente y una rapidez asombrosa, se abalanza hasta él pero cae abatido por los disparos de los guardias de seguridad. Uno de ellos se acerca al cuerpo sin vida de Clarence Wilson. La extraña mirada del recluso muerto intriga al guarda. De repente, el muerto reacciona con los ojos inyectados en sangre y le arranca el brazo derecho de una forma brutal... Este es el comienzo de una de las propuestas más interesantes de este año.

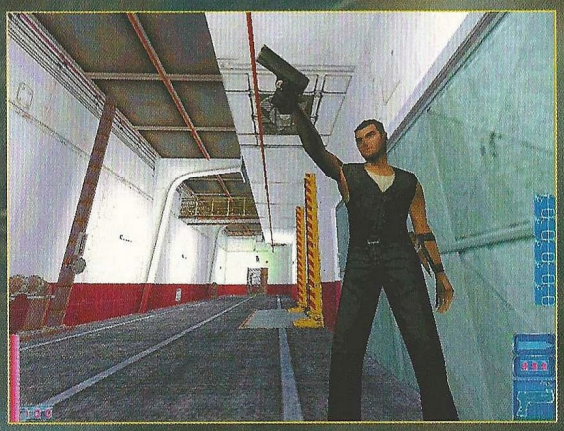


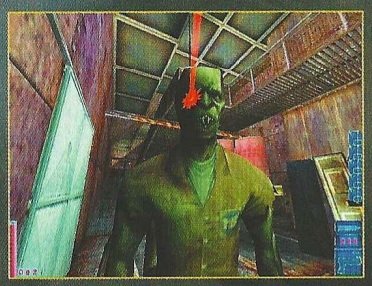
¿Qué nos ofrece el juego?

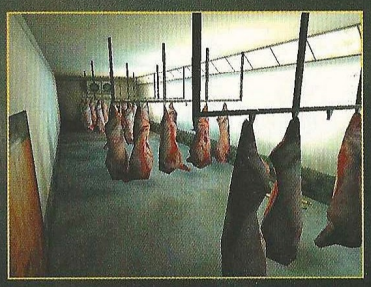
Probablemente hayáis pensado que en "Abierto Hasta el Amanecer" se incluyan todos y cada

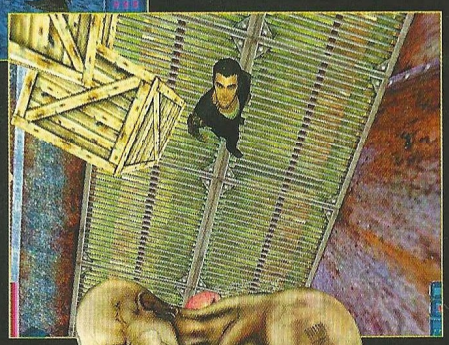
Es ésta una oportunidad que no todos tenemos a lo largo de nuestra vida. En ocasiones por imposibles, otras veces por improbables... la mayoría de los casos por falta de medios. Disparatados, locos, sin sentido... Nuestra mente los fabrica sin cesar, pero pocos llegan a ser los elegidos que nos permitan recordar fantásticos momentos de diversión y risas, de emoción y sano espanto o de alocadas aventuras a través de parajes misteriosos.

En París, una empresa ha contratado caza sueños especializados en hacer que disfrutemos de las visiones más imposibles. Creadores de juegos que superan con creces la capacidad imaginativa de la mayoría de los mortales. Máquinas de pensar que ofrecen la oportunidad de viajar en el tiempo y el espacio a épocas remotas, a lugares infestados de abominaciones; capaces de entretenernos con rescates divertidos, retos inviables —a primera vista—, y carreras disputadas a velocidades de vértigo. Esta vez desde España, en sus recién inauguradas oficinas, la productora francesa extenderá sus tentáculos sobre las mentes y los corazones de todo jugador.









uno de los tópicos de juegos similares y anteriores a éste, pero lo cierto es que la superproducción de Cryo ha dado como fruto un juego de acción en tiempo real y tercera persona en 3D, basado en la exploración. El protagonista, llevado por su afán de eliminar a todo bicho viviente que se le cruce por medio, podrá usar un total de hasta 20 armas diferentes. Desde las más tradicionales, a las innovadoras con mirilla láser, todo viene bien cuando una horda de más que inteligentes enemigos semivivos se te viene encima.

Los vampiros buscarán ayuda, atacarán cuando tengas las defensas bajas, se aprovecharán de ti en un momento de descuido, y te será muy difícil acabar con todos ellos como no les dés en la cabeza a la primera. El realismo con que han sido representados los elementos de juego en pantalla, –hasta las bolsas de patatas que encontrarás en las máquinas expendedoras repartidas por la prisión tienen diferentes colores según el sabor–, y la naturalidad de los destrozos que irás causando –sangre,chispas, vísceras...– no dejan lugar a dudas acerca de la vocación con la que ha surgido el juego: disparar... tu adrenalina.

Increíbles efectos de sonido y especiales –como aquellos parecidos a los de la película Matrix cuando el tiempo se congela–, una iluminación dinámica y el increíble peso que el "momentum" de acción tiene sobre la totalidad del juego, hacen que pensemos, no sin razón, que "Abierto Hasta el Amanecer" será uno de los bombazos que –afortunadamente– nos caerán encima a los amantes españoles del juego de acción.

CRYO

Jeckyll & Hyde

Una verdadera obra de arte

Por todos es conocida la fantástica historia del Dr. Jekyll y Mr. Hyde. La fabulosa novela de R. Louis Stevenson, ha sido rescatada del pasado para llevar hasta nuestras casas una adaptación de gran calidad que nos hará disfrutar con tan sólo contemplar su aspecto gráfico. Original no sólo por éste, sino por otros muchos aspectos más, el "Jekyll & Hyde" de Cryo marcará un hito en el desarrollo de los juegos para PC.

El Doctor Henry Jekyll había abandonado la búsqueda a la que había dedicado gran parte de su vida: resolver el misterio de la dicotomía entre el bien y el mal que atormenta a cada alma humana. Muerta su esposa, el firme propósito de consagrarse a la educación de su pequeña hija Laurie ocupaba todo su tiempo. Un día la niña fue secuestrada. A cambio de su vida, los secuestradores pedían al doctor que les llevase unos misteriosos artefactos ocultos que debería encontrar.

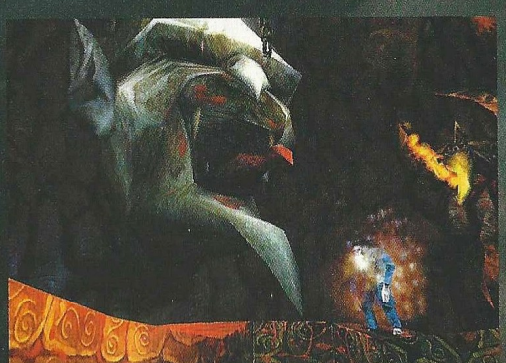
Incapaz de acometer tal empresa por sí solo, el doctor Jekyll hubo de recurrir de nuevo a una ayuda no deseada. Con su fuerza bruta y su "sin piedad", mister Hyde haría por su hija lo que él mismo no se encontraba capaz de hacer. Reactivar la puerta que separaba su vida actual de su pasado, volver al laboratorio y traer de nuevo al mundo a aquel monstruo fruto de su investigación, sería la decisión más difícil que el doctor tendría que tomar en su vida... pero las circunstancias así lo exigieron.

Un juego de aventura y acción

Con el raro encanto que tendría un cuadro expresionista tétrico... y barroco, el aspecto visual del juego, que consta de seis misiones, es la primera circunstancia que sobresale entre las demás. Un estilo que supera todo lo ya visto en 3D y tercera persona, con trampas y desafíos continuos. Su aspecto cartoon increíblemente novedoso y lleno de frescura, se ambienta en el Londres victoriano. El cometido del doctor te llevará a investigar, explorar, combatir, correr y saltar a lo largo y ancho de todo tipo de decorados, afecto por la apremiante necesidad de salvar a su hija.

Afrontarás el mal en todo su horror llevado por la ciega pasión de Mr Hyde; pero ni siquiera serás responsable de tus actos. La poción surtirá efecto de manera casi inmediata si bien no se sabe cuándo desaparecerá la bestia para dar paso al humano.

El juego del que hablamos no es uno de plataformas, aunque a veces las tiene. No es una aventura gráfica, si bien habrá que explorar, indagar, asentir y buscar. El desarrollo de la acción a través de sus decorados 3D le confiere cierto aire en la línea de Tomb Raider... pero no es nada de eso. ¿qué como lo puedes experimentar? Pues jugando la demo que te ofrecemos en el CD que acompaña la revista. Con un facilísimo interface, un grado de jugabilidad increíblemente alto y grandes dosis de "savoir faire", esta recreación de uno de los hitos más importantes de la literatura fantástica, no tiene parangón.



Las Guerras Persas

... y un anillo cayó del cielo

El anillo del rey salomón llegó a la Tierra desde el firmamento. Envuelto en llamas, como si de un meteorito se tratase, rasgó la atmósfera e impactó. Las leyendas dicen que su poseedor será capaz de acumular tanta riqueza y tanto poder que llegará a ser el rey del mundo. ¿Estas dispuesto a comprobarlo? En el papel de Simbad partirás a la búsqueda del maravilloso anillo envuelto en el más oriental de los ambientes recreados en los cuentos de las 1001 noches.

Con el anuncio de la llegada del anillo, tres grandes pueblos se ponen en camino hacia las lejanas montañas aliándose, para llevar a cabo su empresa, con las criaturas más variadas. Desde genios y alfombras voladoras hasta las temibles amazonas, los fieros beduinos o muertos vivientes, cualquier alianza servirá para llevar a cabo el propósito inicial del juego: obtener el anillo.

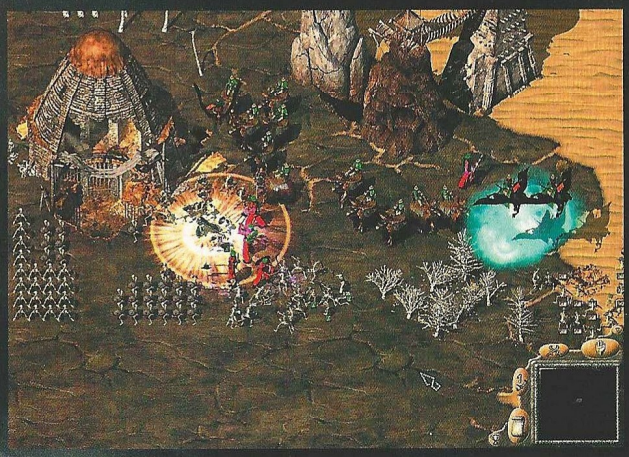
En el papel de Simbad, el jugador tomará las decisiones importantes para la campaña principal. Pero este ladronzuelo no dudará en cambiar de bando si con ello las posibilidades de triunfar aumentan. Así pues, en cualquier momento y siempre, como es natural, sirviendo tus intereses, podrás elegir participar en una de las tres facciones disponibles.

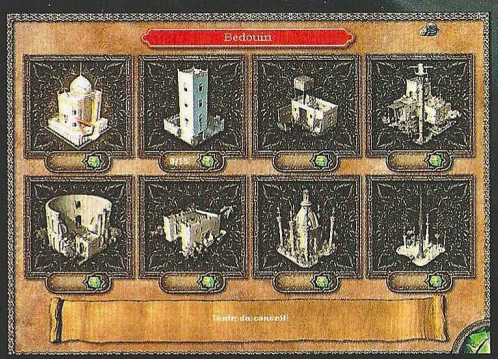
Dos ofrecimientos

Durante el juego serán presentadas al jugador dos opciones en las que serán fundamentales las decisiones que tome. En el ámbito de la estrategia, tu decisión dará lugar a los desplazamientos de los héroes y ejércitos hasta los sitios en donde se van a librar batallas, decidiendo Simbad las posiciones a tomar, la causa a defender en el conflicto que se avecina o a quién se va a vender o traicionar.

La segunda opción de juego permitirá resolver las escaramuzas y batallas con acción en tiempo real. En estas lides se enfrentarán ejércitos contra ejércitos, hordas contra particulares y, a todos ellos acosarán oportunistas que esperarán el momento más indicado para actuar según sus intereses.

No lineal y totalmente interactivo en sus campañas, el título que nos ocupa ofrece la posibilidad de jugar también cuatro mini campañas destinadas a explorar los lugares míticos de las Mil y Una noches. El modo multijugador en Red para ocho personas completa la oferta de esta magnífica obra que expone más de 90 tipos de unidades diferentes, cuya experiencia y eficacia en los combates crecerá a medida que se van resolviendo las batallas. Sus magníficos escenarios en perspectiva isométrica, esconden multitud de objetos mágicos y elementos sorpresa que centrarán tu interés en cada misión. ¿El interfaz? Muy sencillo y accesible a toda clase de jugadores. Y si te quieres ilustrar, no olvides echar un vistazo al vídeo que se acompaña en nuestro CD de este mes.





CRYO

Frank Herbert´s Dune

En el año 10191...

En 1992 Cryo desarrolló el primer juego de la historia en CD-ROM: el título de estrategia DUNE. Ahora, y gracias a las licencias conseguidas desde la serie de televisión que tuvimos ocasión de disfrutar hace bien poco, este título nos transportará de nuevo al planeta desierto, pero esta vez lo hará como un juego de acción 3D en tiempo real que cuenta con una tercera parte de aventura aproximadamente y un motor desarrollado por los creadores de Outcast, V-Rally y Alone in the Dark III.

A nadie se le escapa que la única riqueza de Dune, el planeta desierto que se disputan la casa de Atreides y la casa de los Harkonnen, es la Especia. La sustancia que segregan los grandes gusanos que surcan las profundas dunas del subsuelo desértico es capaz de expandir la consciencia, de plegar el espacio para viajar de un sitio a otro del universo sin moverse; capaz, asimismo de otorgar a quienes la toman casi una vida eterna y poderes sobrehumanos. Los Fremen la llaman el "Agua de vida".

Ante tal sustancia, única en el universo conocido, es normal que arrecien las disputas por obtener su control. Así las cosas, dos Atreides han sobrevivido al exterminio organizado por los Harkonnen con el beneplácito del Emperador: Jessica, la concubina del Duque y Paul, su hijo; heredero del trono que no piensa en otra cosa más que vengar la muerte de su padre y de los miembros de su casa. Ellos serán recogidos por los Fremen en el desierto. Esta es la circunstancia que mediatizará toda la trama en este juego.

Dos años

Los argumentos de Dune han sido tratados casi en todos los medios y exprimidas todas sus posibilidades, pero existen en la historia que se nos narra por Frank Herbert dos años que preocupan por sus lagunas. Son los años que Paul pasa entre los Fremen para demostrarles su valor, para que le reconozcan como el Mesías que les devolverá la libertad y hará de Dune un planeta fértil. Estos dos años serán el objetivo del jugador. ¿Su integración entre los Fremen?, la misión de misiones.

Luchar contra los contrabandistas, llevar a cabo sabotajes, descubrir los depósitos de Especia... serán algunas de entre la gran cantidad de misiones que el jugador deberá afrontar como Paul Atreides. Y mientras realiza sus cometidos irá entrenándose en la lucha, perfeccionando sus técnicas y explorando los más recónditos lugares del planeta mientras desarrolla poco a poco sus poderes, esos mismos que harán de él un ser excepcional. Pero el juego no sólo será matar. La infiltración en las filas enemigas, el espionaje, y otras acciones tales como los robos tácticos de documentos importantes, harán que el jugador deba resolver situaciones con la máxima discreción que le sea posible . ¿El mayor objetivo? Preparar a los Fremen para el ataque final a los Harkonnen y consumar así la anhelada venganza de Paul.

Atlantis III

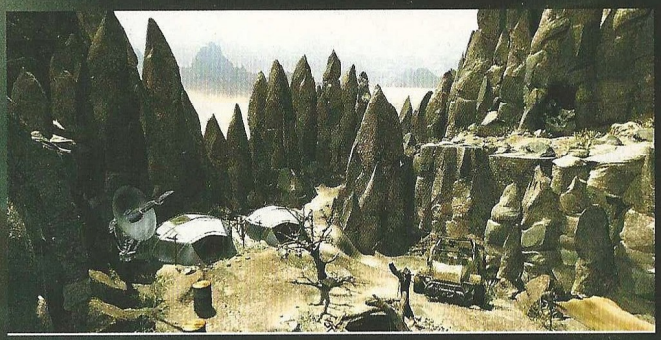
La vuelta a los orígenes

Un cielo estrellado. Una extraña noche que permite recuperar fuerzas a una joven egiptóloga en busca de alguna construcción levantada por los antiguos egipcios fuera de su entorno. La acompaña un hombre misterioso. Un aventurero que ha decidido dar la espalda a la locura del mundo moderno y vivir según las costumbres de sus ancestros. Nuestra heroína, la egiptóloga, no sospecha aún que acaba de entrar en una de las más apasionantes y peligrosas búsquedas de la historia: el reencuentro con la Atlántida.

No es necesario subrayar que uno de los productos estrella de Cryo es la saga de Atlantis. Si la primera parte impactó por la exquisita convergencia de modelos humanos y divinos, de leyendas y aventuras, de lo real con lo imaginario; la segunda entusiasmó por la fuerza de su ejecución: una de las pocas segundas partes que sí fueron buenas. La trama más compleja que la de su predecesora, unos gráficos de mejor elaboración y lo que diese de sí la experiencia, hicieron de este juego un magnífico entretenimiento.

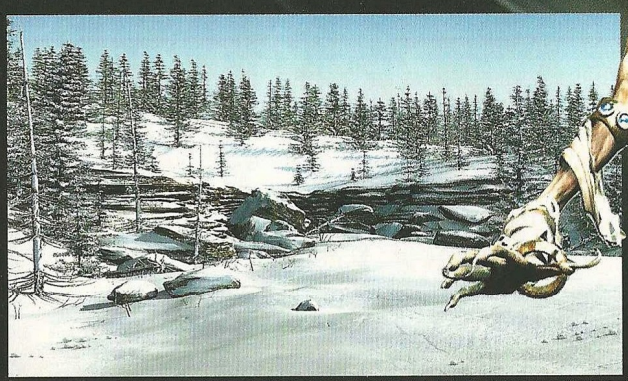
Esta tercera parte, centrada en la búsqueda de la mítica Atlántida, comienza en una época bastante cercana a la nuestra. Será en el año 2020 cuando la protagonista se encuentre junto al extraño personaje mirando las estrellas, atónitos en un futuro no muy lejano que no sabemos lo que nos deparará.

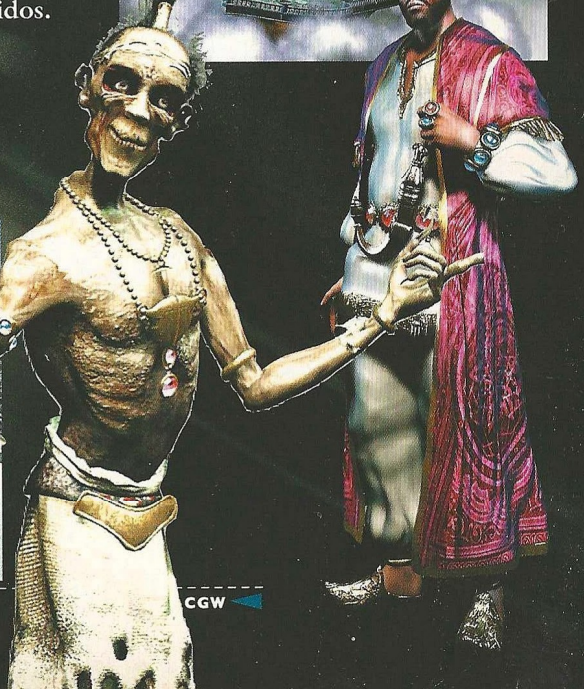
La búsqueda se llevará a cabo sumergiendo a los protagonistas, y a ti con ellos, en un raro universo repleto de raros lugares, situaciones de tinte onírico y belleza insuperable. Esta aventura gráfica, que nos ofrece una nueva experiencia rica en emociones visuales y sonoras, nos transportará sin remedio hasta la frontera de lo inexplorado, permitiéndonos traspasar la tela que separa ficción y realidad.



Lugares

Desde el desierto en donde nos encontramos, hasta las planicies heladas del paleolítico, los palacios de las Mil y Una noches y el mismísimo Libro de los Muertos egipcio, la tercera parte de Atlantis propondrá al jugador en sus magníficos gráficos verdaderos desafíos frente a la realidad. Todo se centra en la búsqueda de los atlantes pero ¿existen aún aquellos hombres... o dioses? ¿Todavía retienen en su poder la extraordinaria fuerza que cambió para siempre el destino de la Humanidad? Muchas serán las pruebas, y muy difíciles de superar algunas, que nos lleven a descubrir la verdad. Una verdad que es una fiesta para los sentidos.





CRYO

El Zorro

Cuando la justicia burla a la autoridad

Inmerso en una aventura repleta de acción y misterios, ataques y escapes, el Zorro es uno de los héroes populares más queridos de todos los tiempos. Romántico, atrevido, destilando un particular humor y situando al jugador en un mundo lleno de exotismo, será ésta la primera vez que aparezca personalizado en un juego para PC.

Estamos en el año 1822 y don Alejandro, el padre de Don Diego, cree reconocer en la persona del nuevo jefe de la policía de la California española a un terrible criminal que todos creían muerto: el Capitán Montero. Nadie sabe porqué aun vive, ni nadie sospecha quien es la hermosa joven que lo acompaña. "Mi hija", dice él.

En fin, que serán ocho las misiones que tendrá que superar el jugador pudiendo adaptar los niveles de dificultad para que puedan disfrutar el Zorro todos los públicos. Observación y puzzles se mezclan con los combates de espada, enrollándose como una espiral alrededor de la trama, que acomete el trabajo de evolucionar a lo largo de un juego en 3D y tiempo real. Al parecer, los desarrolladores de In Utero –Odysee, Jekyll & Hyde– han decidido que ésta es la mejor forma de vivir una aventura.

El Zorro lleva una vida pública y otra oculta. La segunda será la que se desarrolle en el título del que estamos hablando: la mayor parte del juego evolucionará en escenarios nocturnos. El uso de la tercera persona y el sigilo a la hora de actuar, contribuyen a completar la atmósfera de misterio que nos envolverá al jugar.

Los Caballeros de Arturo II:

El secreto de Merlín

El mito: más cerca de la realidad

Después de las aventuras vividas por Bradwen en el primer episodio, éste es por fin coronado, pero pronto descubrirá que una maldición posee a todos los reyes Atrébatas. Al igual que su padre y su hermano, Bradwen tendrá que sufrir su propio destino. Para cambiarlo, nuestro héroe tendrá que llegar hasta la dimensión de los muertos y superar las pruebas que Rhiannon, la diosa celta, le imponga.

En este dramático contexto se desarrollará la segunda entrega de la serie "Leyendas" iniciada el año pasado por Cryo. Una aventura –un avance de la cual puedes ver en nuestro CD-ROM interactivo–, en la que nuevos personajes se unirán a Merlín y Lancelot –como por ejemplo el caballero multicolor–, para resolver el destino de este rey.

Las mejoras realizadas en el motor del juego desde que se comercializó la primera parte, consiguen que esta segunda fluya con un dinamismo inusual. El juego y su trama, acompañados por una importante base documental, ayudará al jugador a divertirse mientras aprende. Una mayor interactividad, imágenes más elaboradas y decenas de horas de juego en el apasionante mundo de la Tabla Redonda son, sin duda, los ingredientes de una insuperable creación. Incluso podrás ver flash backs de tus hazañas más heroicas. De momento lo dicho, puedes ir abriendo boca con el vídeo que está incluido en nuestro CD de este mes.

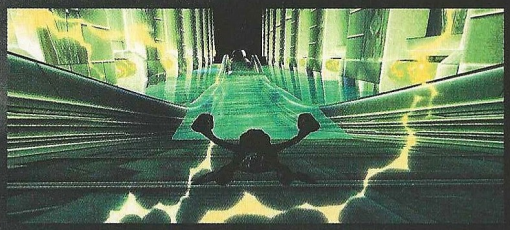
Megarace 3

¡A la velocidad de la luz!

En el telón de fondo cataclismos impresionantes. Durante el juego, un universo microscópico en el que deberemos llevar a cabo diferentes misiones propuestas para –¡cómo no!– salvar el planeta. En cualquier caso, este increíble juego de carreras riza el rizo para quienes disfruten con las emociones salvajes. El plato fuerte está servido: ¡pasen y vean!

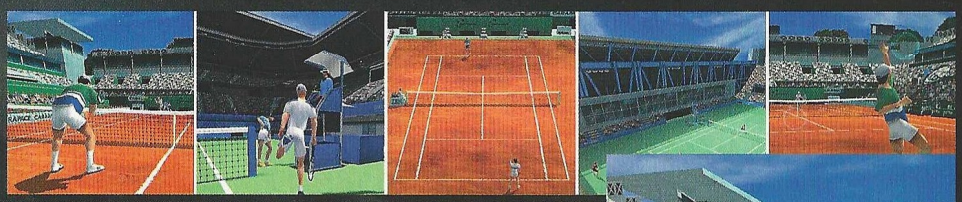
No sueñes con la posibilidad de correr a velocidades estratosféricas entre decorados de ficción, ni con la de disfrutar la oportunidad de pilotar hasta una docena de naves diferentes, cada una con sus puntos fuertes y particularidades individuales, a lo largo y ancho de los circuitos 3D. No lo sueñes porque ¡ya es realidad! Estás ante la propuesta más alocada de la saga Megarace, frente a su producto más evolucionado, que te ofrece pilotar en tres modos de conducción diferentes –carrera, ataque y defensa–.

A lo largo de la competición podrás ir modificando los elementos de tu máquina para mejorarla e ir adaptándola a los distintos modos de juego: carrera simple, duelo, red... ¡Ah! No estará ausente el combate en tercera persona a través de los 33 circuitos cambiantes según las circunstancias externas, que se nos ofrecen en ocho mundos diferentes. ¿Crees que será suficiente para ti? Si no lo es, prueba a competir contra otros siete participantes a través de la Red.



Roland Garros 2001

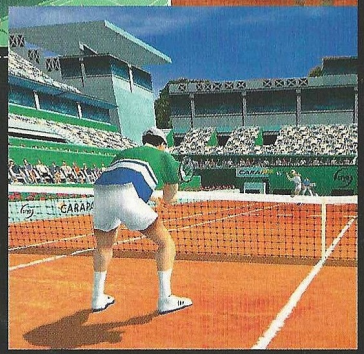
¡Entró!



Con la intención de hacer que el jugador se sienta como si estuviera viendo el partido desde el televisor de su casa, pero jugándolo en persona a la vez, nace esta segunda entrega del torneo de tenis que tuvimos oportunidad de disfrutar hace un año. ¿Los ases en la manga? Mejoras técnicas que más abajo analizamos.

El aspecto visual del juego poco ha variado –salvo por el hecho de que el público también es 3D y existe un gestor de sombras para los jugadores–, sin embargo, la versión 2001 de Roland Garros pone a disposición del jugador una mejor y evolucionada inteligencia artificial, capaz de ofrecer retos cada vez más intensos. Si a ello añadimos el hecho de que el modo torneo va aumentando la dificultad de la partida, y que seremos capaces de jugar contra los mejores en diferentes tipos de pistas, no parece que sea poco lo que tenemos en el título que analizamos.

Hasta cuatro personas podrán jugar en el mismo ordenador. Será relativamente fácil acomodarlos en tu habitación; el problema surgirá cuando haya que elegir dónde jugar –existe alrededor de una veintena de pistas–, o nos veamos en la necesidad de abducir la personalidad de un jugador –uno entre treinta– teniendo en cuenta que cada uno dispone de un distinto índice de resistencia, velocidad o habilidad. La oferta es amplia y, sin duda, entre ella encontraremos el perfil ideal para hacernos con el triunfo. ¿No serás un perdedor? ¿Eh?



dotamos a su empresa de las cinco claves de Internet

dót media factory
www.dotmediafactory.com

Banners, consolas, botones... para generar más tráfico en su web

Soluciones para la transición de su empresa a la web

Consultoría

Multimedia

Publicidad

Desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas

Diseño

e-commerce

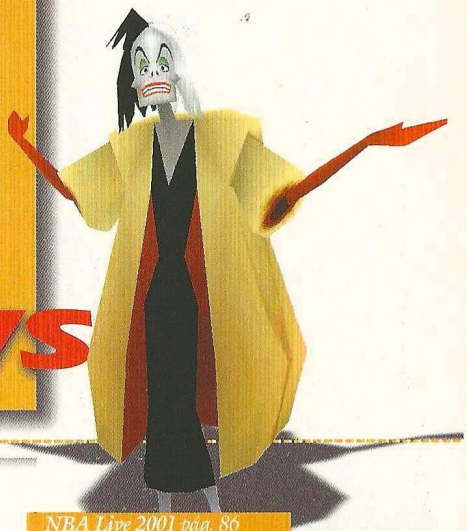
Diseño y programación de páginas web de contenido dinámico

Desarrollo y programación de tiendas virtuales

Miguel Yuste, 33 bis
28037 Madrid
Tel. 91 327 79 50
Fax. 91 327 80 56
comercial@dotmediafactory.com

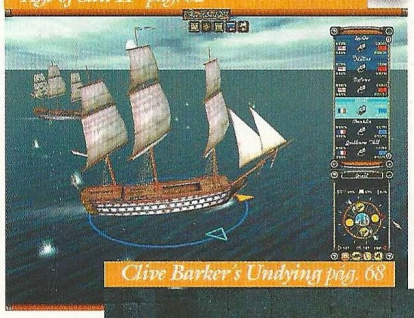
www.dotmediafactory.com

Reviews



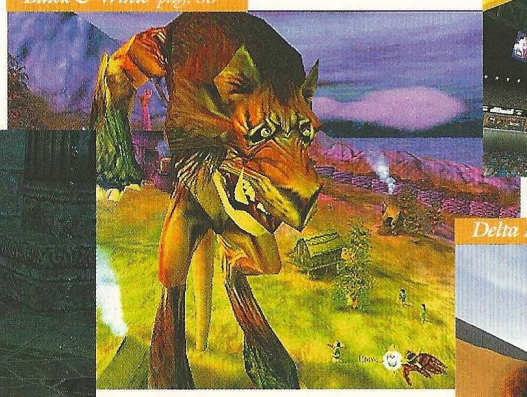
54 ..... Aventura/Rol
58 ..... Estrategia
68 ..... Acción
86 ..... Deportes
90 ..... Simulación

Age of Sail II pág. 62



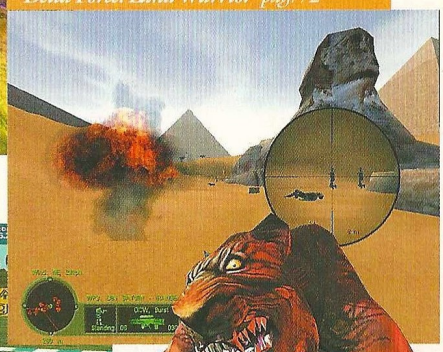
Clive Barker's Undying pág. 68

Black & White pág. 58



NBA Live 2001 pág. 86

Delta Force: Land Warrior pág. 72



Battle of Britain pág. 92

F1 Racing Championship pág. 90

Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	bueno	pasable	bajo mínimos
de 9 a 10	de 7 a 9	de 5 a 7	de 3 a 5	de 0 a 3
Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".	De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.	El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.	Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.	Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

En lo más crudo del crudo invierno

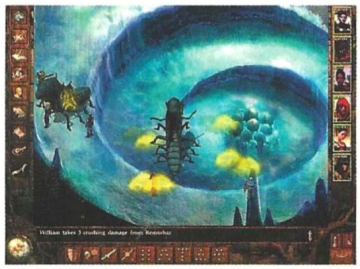
Icewind Dale
Heart of Winter

Lo mejor de Heart of Winter no son la nuevas aventuras y escenarios que amplían las de Icewind Dale, sino las mejoras que hace al juego original, que permiten a los más fanáticos volver a empezar desde el principio con nuevos alicientes

Mientras los aficionados esperaban con ansiedad la llegada de la secuela de Baldur´s Gate (BG), Interplay sorprendió a todos con la publicación de un nuevo juego que aprovechaba el mismo Infinity Engine que se había usado en su épica obra. Sin embargo, aunque el aspecto y la mecánica de Icewind Dale (ID), resultasen familiares, la filosofía era distinta. Se trataba de recuperar el espíritu de los viejos módulos del AD&D tradicional, juntando a una serie de aventureros anónimos con el fin de vivir aventuras que no tuvieran por qué cambiar necesariamente la faz de la tierra, sino que simplemente sirvieran para obtener abundantes tesoros y un montón de experiencia.

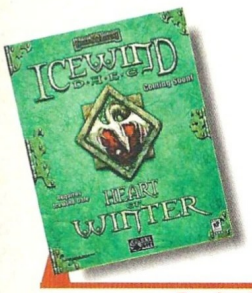
La ventaja que tiene una historia de este tipo es que las posibilidades de ampliación son casi infinitas. Siempre puede haber algo nuevo que hacer para un grupo de aventureros en busca de nuevas hazañas y así es como llegamos a Heart of Winter. Lo primero que se aprecia al empezar a jugar es la mejora gráfica. Las mejoras introducidas en BG 2 al Infinity Engine también se han incorporado a esta expansión, lo que supone que la resolución mejora a 800x600, aunque también es posible probar con resoluciones superiores, sólo recomendables para aquellos con equipos potentes y sin miedo a hacer experimentos (se puede llegar a 2048x1536, pero no hay garantías de que eso sea jugable).

Si seguimos examinando las nuevas opciones disponibles en la utilidad de configuración podremos ver alguna que otra novedad, como la incorporación de algunas de las reglas de la reción editada tercera edición, a pesar de que, en general, siguen aplicándose las de la segunda. En la práctica, eso se traduce en unos cuantos cambios en ciertas clases de personajes, como los ataques furtivos de los ladrones o la progresión de hechizos de clérigos y magos. También se agradece la posibilidad de configurar totalmente el teclado para realizar con el mismo las principales acciones de juego, algo que notarán especialmente aquellos que opten por aprovechar la nueva opción de retirar las distintas secciones del interfaz de juego de la pantalla, permitiendo que ésta quede mucho más despejada.



Los que sufran problemas constantes de espacio se alegrarán al saber que se han traído de BG 2 los objetos que permiten agrupar gemas, pergaminos o pociones, lo que permitirá dejar libres muchos huecos para cargar con muchas más cosas. Además, encontraremos las típicas novedades propias de un producto de este tipo: más hechizos, más objetos (sobre todo mágicos), más monstruos a los que enfrentarse, más escenarios y algo más de historia. Esto último es, seguramente el punto más negro de esta expansión. La nueva historia es muy breve, comparada con lo que estamos habituados a encontrarnos y es bastante fácil terminársela en un fin de semana en que no tengamos nada mejor que hacer. Eso hace que la mayoría de novedades no sean fácilmente percibibles si uno ya se ha terminado la aventura original y se limita a jugar únicamente la parte correspondiente a Heart of Winter. Por eso, lo mejor que se puede hacer con esta expansión, para poder apreciar todo lo que ofrece, es volver a empezar desde el principio todo Icewind Dale.

Pensando precisamente en eso mismo, los desarrolladores han hecho unos cuantos ajustes



Precio: 3.990
Requerimientos: P233, 32 MB RAM, 300 MB espacio libre en disco, DirectX 7.0 o superior, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

que supondrán un mayor aliciente para los más veteranos, empezando por el incremento de los límites de experiencia de todas las clases, lo que permitirá que los personajes lleguen a nivel 30 –lo que supone adquirir un estatus casi mítico en un sistema como AD&D–. Para hacer eso posible, se ha ideado el nivel de dificultad llamado Corazón de Furia, que viene a ser algo parecido a los niveles Hell o Nightmare de Diablo: todos los monstruos soportarán e infligirán muchísimo más daño y concederán más experiencia al ser derrotados.

Por eso, podemos decir que Heart of Winter es una expansión recomendable para aquellos con ganas de volver a jugar Icewind Dale desde el principio, junto con los nuevos escenarios, o para aquellos que no lo hayan jugado nunca. Los que no tengan intención de repetir el proceso y se limiten a completar únicamente la nueva historia pueden acabar decepcionados cuando se den cuenta de que, en unas cuantas horas de juego, que no son ni mucho menos comparables a las del original o las de cualquier juego completo, todo se ha acabado.

...en la Red

En la página de Interplay dedicada a Icewind Dale, en http://www.interplay.com/icewind/, también se puede encontrar información sobre esta expansión.

7,3

Icewind Dale Heart of Winter

Pros: La posibilidad de volver a jugar Icewind Dale con todas las novedades, empezando por la mejor resolución y mayor dificultad, para poder alcanzar altos niveles de experiencia.

Contras: La propia aventura en sí es demasiado corta y, aunque no exige haber terminado Icewind Dale, es demasiado difícil para empezar desde cero.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.

Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.

El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.

Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.

Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.

Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.

Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.

La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.

Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.

Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.

Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

A la tercera sigue sin ir la vencida

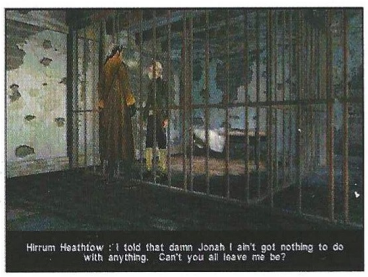
Blair Witch Volume III: The Elly Kedward Tale

Básicamente, nos encontramos con un producto con los mismos defectos y problemas del anterior, Coffin Rock, aunque con una historia menos desarrollada y un mayor énfasis en el combate.

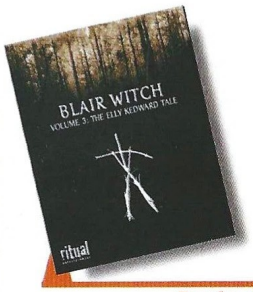
Cuando analizamos la primera parte de esta trilogía pensamos que nos encontrábamos ante un comienzo prometedor. Si Gathering of Developers continuaba por esa misma línea, depurando los defectos que exhibía en su arranque, podría conseguir un producto bastante sólido. Poco podíamos imaginar que los desarrolladores ya habían derrochado toda su imaginación y realizado todo el esfuerzo de que eran capaces en la creación de esa entrega inicial.

No podemos negar que el motor de Nocturne, aun con sus defectos, consigue unos resultados bastante buenos en el aspecto puramente visual, consiguiendo una densa e intensa atmósfera de juego, muy apropiada para las terroríficas historias que supuestamente se deberían narrar tomando como base los mitos de la bruja de Blair. Sin embargo, lo que parecen haber olvidado sus desarrolladores es la necesidad de renovarse. Aunque el motor de Quake fuera en su momento excelente, a nadie se le ocurre a estas alturas ponerse a usarlo para crear un nuevo juego. Los motivos son evidentes y no necesitan explicación. La situación viene a ser parecida en este caso. Nocturne tenía un buen nivel para su época, pero deberían haber realizado algunas reformas que mejoraran los resultados obtenidos entonces para adecuarlos a la evolución del mercado. Así, si en el primer juego no se apreciaban cambios, en el segundo deberían haberse hecho notar, y en esta última y definitiva entrega tendrían que ser más que evidentes. No sólo no es así, sino que el uso de los mismos escenarios (el pueblo de Burkittsville y los bosques circundantes) a lo largo de toda la trilogía provoca que, al cerciorarnos en esta tercera de que vamos a movernos por escenarios familiares, nos invada una cierta sensación de hastío. Las casas, los bosques, todo parece ya sobradamente visto. Aunque, píxel a píxel, no sean exactamente iguales, podría pensarse que ello es debido simplemente al cambio de la posición de la cámara.

Por cierto, la dichosa cámara sigue teniendo la molesta tendencia a situarse donde quiere, cambiar de posición cuando le da la gana, y en general resultar tan incordiante como puede. Tan pronto el protagonista parece perderse por el fondo de la pantalla y queda reducido a un tamaño bastante pequeño sin conseguir una vista mejor, como cambia de lugar tres veces en dos pasos, desorientando al jugador que trata de saber hacia dónde dirigirse. Cuando eso sucede mientras estamos explorando (sin tomar la palabra en el sentido más literal, ya que tampoco es que haya tanto mapa para recorrer), el problema no deja de ser simplemente molesto, pero cuando ocurre en un combate, las consecuencias pueden ser letales para la salud del protagonista.



Claro que, de todas formas, tampoco nos vamos a engañar, esos combates tampoco son muy emocionantes que digamos. Excepto ciertas criaturas especialmente peligrosas, la mayoría de los zombies a los que se enfrenta el protagonista son bastante lentos y tontos. Lo que sí hay que agradecer es que, al menos esta vez, hayan realizado un mayor esfuerzo para dar más variedad al nuestro arsenal. Además de las armas supuestamente convencionales (unas "curiosas" armas de fuego capaces de hacer sangrar a fantasmas), también disponemos de objetos mágicos que resultarán esenciales para superar los enfrentamientos más



Precio: 4.995
Requerimientos: P233 o equivalente, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de vídeo de 4MB, 1GB de disco duro libre, ratón, tarjeta de sonido, SVGA, DirectX v7.0.
Nº de jugadores: 1
Editor: Ritual / G.O.D.
Distribuidor: Proein

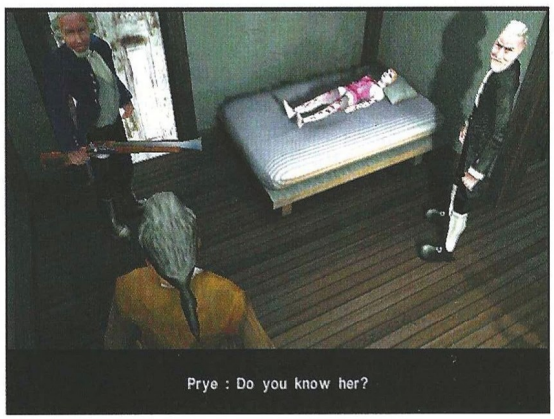
La mayoría de los zombies a los que se enfrenta el protagonista son bastante lentos y tontos

peligrosos. Estos últimos producen son los responsable de hacer que los combates resulten más espectaculares que en la anterior entrega, gracias a los vistosos efectos que se generan con su uso. Pero ahí acaba la cosa. Son más vistosos, añaden algo más de variedad y ya está. Los combates acaban resultando aburridos igualmente. Y eso que el juego es, una vez más, excesivamente corto.

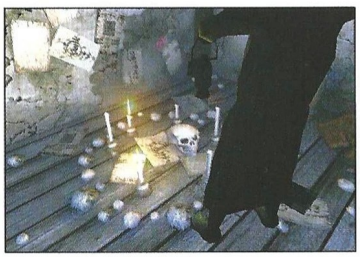
criatura, hablar con otra persona, o una combinación de los tres. Los puzzles brillan por su ausencia. La parte de aventura es puramente narrativa, un diálogo tras otro. Lo más complicado que suele hacerse es encontrar un objeto para entregárselo a quien lo necesite. Los diálogos no son especialmente interesantes, y los personajes tampoco.

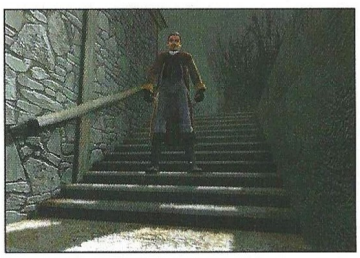
Por si fuera poco, este capítulo también se puede acabar de una

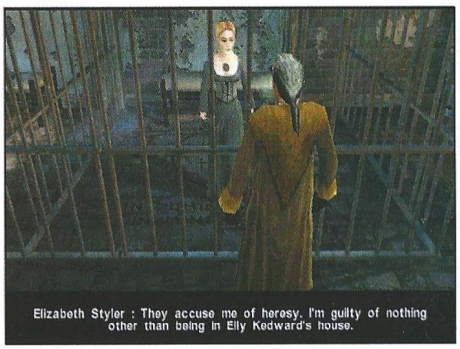
diente, sea especialmente peor que el anterior. De hecho, hemos de reconocer que, de haberse invertido el orden de lanzamiento, habría obtenido una mejor puntuación. Pero, al



Prye : Do you know her?







Elizabeth Styler : They accuse me of heresy. I'm guilty of nothing other than being in Elly Kedward's house.

final, nos encontramos con una trilogía que, con la excusa de un supuesto precio reducido –que no es que sea precisamente una gran oferta–, ofrece, en conjunto, tantas horas de juego como pueda hacer un solo título normal. Reincide e incluso ahonda en su defectos con cada nueva entrega, con lo que, los problemas que empezaban siendo excusables, termina resultando imperdonables. Deberían haberlo dejado en la primera entrega.

...en la Red

G.O.D. ha habilitado en Internet la página blairwitch.godgames.com exclusivamente para la trilogía de juegos basados en los mitos de la bruja de Blair.

Igual que ya ocurriera en Coffin Rock, este volumen III peca de ser excesivamente lineal. La mecánica de juego viene a ser: nada más empezar, hablamos con alguien, que nos indica el siguiente paso a dar; damos ese paso; nueva conversación; repetir. Los pasos suelen consistir en recoger el objeto que necesita el personaje, enfrentarnos a alguna

sentada. Es increíble que, con lo corto que es, tanto los combates, como los diálogos puedan acabar resultando tan anodinos, pero así es. Es evidente que no ha habido la más mínima intención de aprender de los errores pasados para tratar de ofrecer un producto cada vez más depurado. Todo lo contrario, la serie se ha ido empobreciendo con cada nueva entrega. En realidad, no es que este tercer volumen, valorado de forma indepen-

3,8

Blair Witch Volume III: The Elly Kedward Tale

Pros: Igual que los anteriores, sigue contando con la baza de una buena atmósfera, aunque ya esté bastante gastada. Al menos, la variedad de armas es mayor que en el anterior.

Contras: Sigue teniendo los mismos problemas sin corregir: el control, demasiada linealidad y es excesivamente corto.

Increíble... pero cierto

Black & White

Aventura, rol, estrategia... En realidad es magia hecha juego, la inspiración de un loco genial llamado Peter Molyneux que ha dado forma a algunas de las cosas que se esconden en su mente.

El mes pasado ya te avanzamos una buena parte de lo que sería Black & White. Quizá cuando leas esto aún no esté en las tiendas, pero faltará muy poco. El juego que hemos esperado durante tanto tiempo ya está terminado y no decepciona en nada.

No se puede definir Black & White en un par de renglones diciendo que es un juego de estrategia y rol. No. Es muchas cosas, demasiadas. Es muy bueno e imposible de clasificar dentro de un género concreto. En todo caso, es un simulador de dios.

En Black & White te conviertes en dios. Nadie te dice si eres o debes ser bueno o malo: tu forma de ser marca tu forma de jugar y eso te convierte en un dios temido o amado, reverenciado por su bondad o por el temor a la cólera divina. Los seres humanos de Edén deben adorarte para proporcionarte poder, pero no importa porqué motivos lo hagan. ¿O sí?

Los milagros

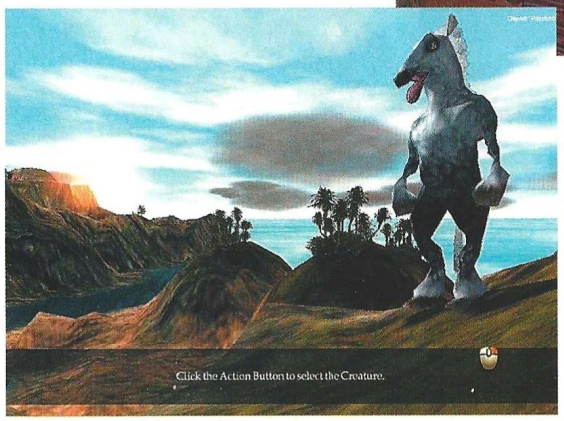
Como dios, tienes que preocuparte de satisfacer las necesidades de tus fieles: comida, madera, niños, expansión, piedad... Ellos son autosuficientes para casi todo, pero siempre necesitan que su dios les dé algo, que solucione sus problemas, que atienda sus plegarias. Y su dios necesita hacerlo para que ellos le estén agradecidos y vayan a rezarle al templo, proporcionándole así él poder necesario para continuar obrando milagros.

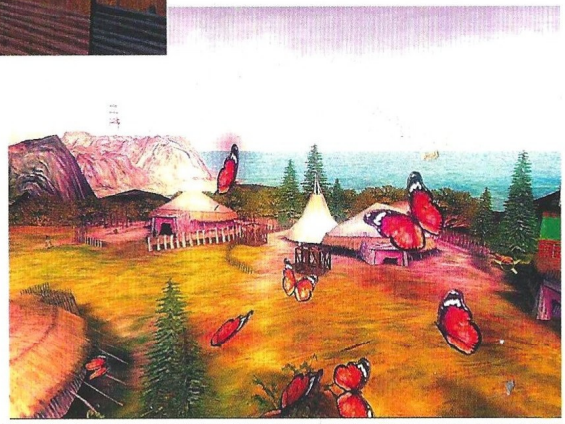
Ah, los milagros. Grandes y pequeños, sencillos y complejos, pero al fin y al cabo milagros. La mano divina, único atisbo de la deidad que puede llegar a tener un fiel, hace un gesto sobre la tierra y derrama el cuerno de la abundancia llenando graneros, planta árboles y los riega para crear bosques, erige escudos protectores que impiden los ataques del enemigo, provee de lluvia los campos de grano, coloca los cimientos de hogares y otras estructuras, lanza bolas de fuego contra el enemigo, conquista territorios... El poder de un dios es infinito en la medida en que los fieles crean en él.

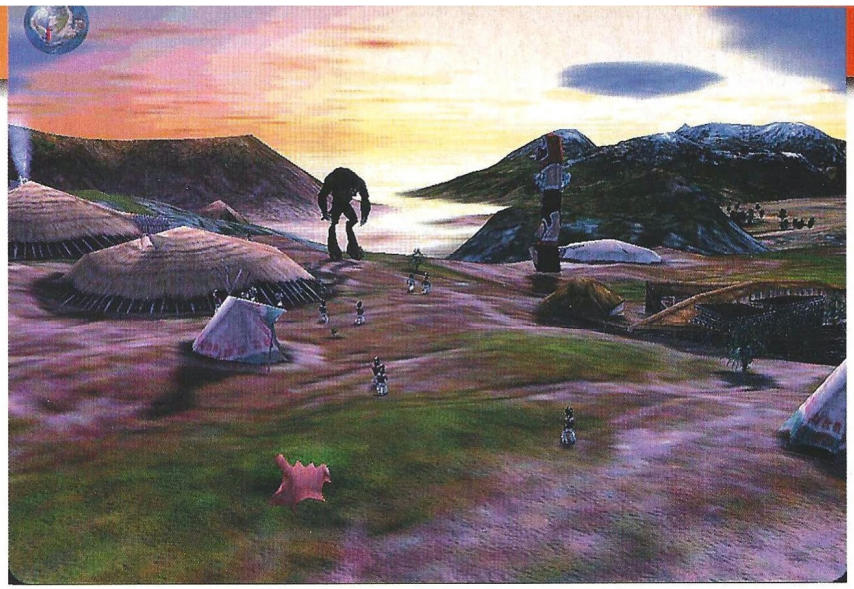
El elegido

Durante todo el juego, dos personajes (un abuelete bonachón y un perverso demonio) te irán guiando para que aprendas todo lo necesario. Primero descubrirás cómo moverte en este fantástico mundo 3D que se transforma con tu forma de jugar. A continuación sabrás cómo interaccionar con los elementos del escenario y las criaturas que lo habitan. Construido tu templo y atendidas algunas demandas de los fieles, obtendrás una criatura, un ser vivo inteligente y con personalidad propia capaz de aprender de ti y de los demás seres del juego, un ser que necesita atención, comer, beber, dormir, defecar. Una criatura que crece y evoluciona con el tiempo, una criatura que puedes pasear por ahí con una correa llamando su atención sobre determinados objetos y seres

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 350, 64Mb de RAM, aceleradora 3D con 8 Mb, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98/ME/2000
Nº de jugadores: 1
Editor: Lionhead Studios
Distribuidor: Electronic Arts







El poder de un dios es infinito en la medida en que los fieles crean en él

o que puede campar a sus anchas por el mundo, una criatura capaz de obrar milagros si te ve hacerlos. Esa criatura luchará por ti contra las criaturas de otros dioses, protegerá y ayudará a tus fieles si así le enseñas, esperará tu premio o tu castigo. Será algo así como tu elegido en Edén, tu enviado. Los fieles le temerán o le amarán, igual que a ti.

Las plegarias

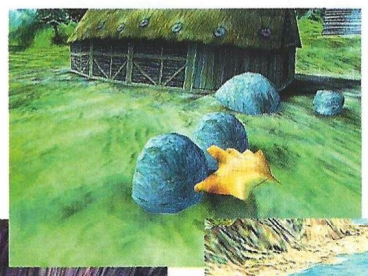
Después llegarán las complicaciones: los aldeanos te harán peticiones que podrás atender o desoír, te exigirán cada vez más. No sólo tendrás que proporcionarles bienes como comida y madera, también tendrás que intervenir para salvar a sus hijos de un malvado secuestrador, encontrar piedras cantarinas y situarlas en un orden concreto, localizar la fuente de una plaga y detenerla... Las tareas son infinitas y todas conducen a lo mismo: aumentar la fe de los fieles.

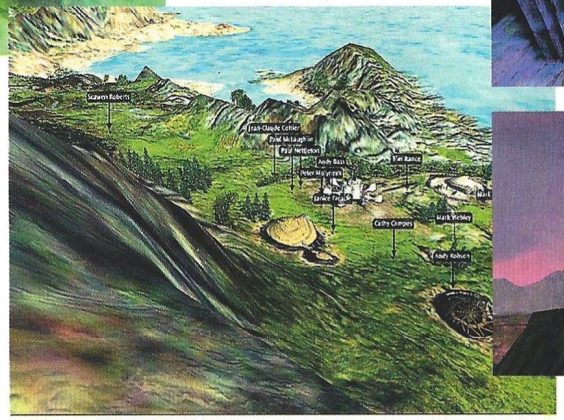
Poco más tarde entrarán en escena otros dioses, algunos aliados y otros que sólo buscan tu destrucción. Tendrás que tomar partido, expandir tu área de influencia, hacer que aquellos que no creen en ti crean, dotar las aldeas con estructuras y seleccionar a tus discípulos para convertirlos en granjeros, leñadores, constructores, pescadores, misioneros, comerciantes, procreadores y quién sabe qué más.

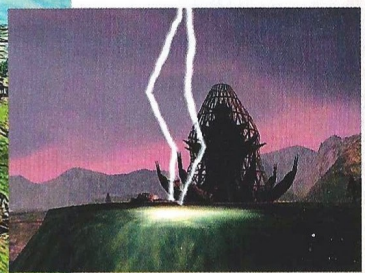
Mirarás el reloj y te darás cuenta de que llevas doce horas seguidas jugando. De repente tienes hambre y sueño, pero aquello no ha hecho más que empezar y sigue ejerciendo una poderosa fascinación sobre ti. Quieres más.

La sensación

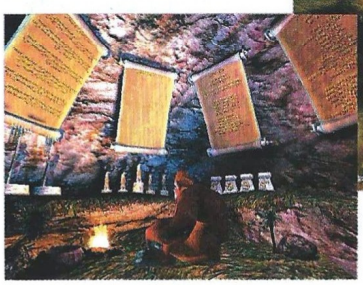
Algunos puntos del escenario son fundamentales en cada isla y se pueden marcar asignándoles una tecla para acudir volando a ellos. En las aldeas hay un tótem que se puede elevar para que los fieles acudan a rezar al templo; cuanto más alto esté, más fieles elevarán sus plegarias. El tótem tiene asignados una serie de milagros, al igual que cada capilla del templo. Sin embargo, no es necesario acudir allí para dar muestras del poder divino: basta arrastrar el







La inteligencia artificial con que se ha dotado a las criaturas es asombrosa, al igual que todo el conjunto



ratón dibujando un determinado símbolo y el milagro se produce.

El ratón, ese dispositivo que ya es casi una prolongación de nuestro brazo, una extensión de la mano. Pero Black & White es especial hasta para eso y soporta la tecnología Immersion, de Logitech. Si tienes o compras un ratón iFeel USB, la experiencia de juego es diferente: el ratón es óptico, vibra y emite sonidos según lo que estés haciendo en el juego.

El conflicto

Milagros hay muchos, desde crear un montón de madera a un bosque, pasando por una llovizna o una feroz tormenta, a terribles bolas de fuego y destructores rayos eléctricos. Empleados en diferentes momentos, lugares y circunstancias pueden impresionar más o menos a los fieles, pero no son lo único que logrará este objetivo. También es necesario que la criatura haga su parte y, además, resolver tareas que se plantean como vitales.

Con todo ello y un poco de ayuda divina, las aldeas crecen, los fieles crecen y se multiplican y el radio de influencia del dios se extiende hacia el de otros.

Llegado el momento, es necesario conquistar la fe de otras aldeas que adoran a dioses rivales. Ningún dios se toma esta intrusión a bien porque de sus creyentes depende su poder, así que el conflicto es inevitable tarde o temprano. El enfrentamiento puede ser abierto, un combate entre criaturas dirigidas por sus dioses, o bien materializarse en maldades hechas a la aldea, como un envenenamiento masivo.

El centro de todo es el templo. Allí no sólo se guardan y cargan partidas, también se acumula información. Una parte de ella se corresponde con el conocimiento adquirido, una biblioteca que almacena absolutamente todo lo que ha aprendido el jugador y aquello que ha averiguado sobre el argumento, un elemento de peso en Black & White.

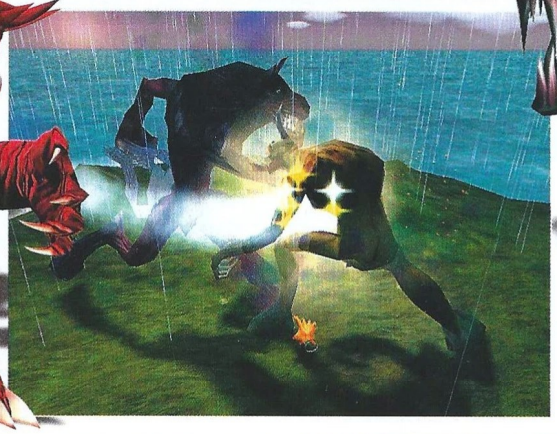
Además, el templo alberga la caverna de la criatura, donde se puede saber qué habilidades tiene, qué es capaz de hacer, los milagros que conoce y qué clase de ser es: bueno, malo, desagradable, generoso... También hay información sobre los desafíos aceptados en cada mundo, tanto si han sido completados como si no. Otras salas ofrecen acceso a otro tipo de posibilidades tales como opciones de juego.

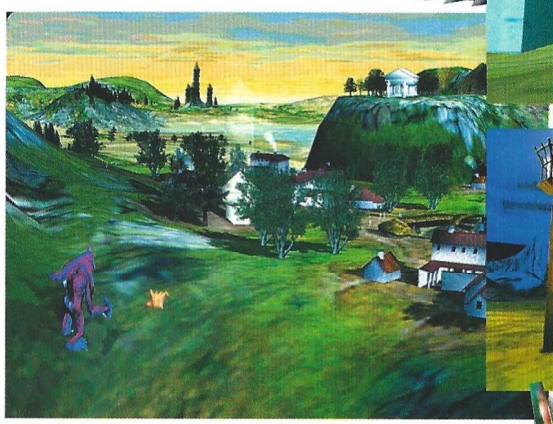
...en la Red

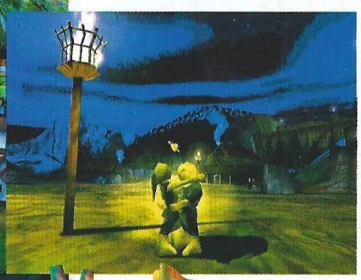
www.bwgame.com
Página oficial del juego.
www.lionhead.co.uk
Sitio oficial de Lionhead Studios.

Con Internet

Pero Black & White es más y no se termina con la historia de rivalidades divinas. Posee también una opción de escaramuza para enfrentarse a una o varias deidades, así como una modalidad online.







La relación del juego con Internet no se limita a partidas entre jugadores: las criaturas viajan a la Red, conocen a las de otros dioses, aprenden de ellas, hacen amigos e intercambian conocimientos, combaten... Y aún hay más. Las personillas que hay en el juego pueden ser asignadas a la libreta de direcciones del programa de correo electrónico, de forma que todas tengan nombres y apellidos. Aunque pueda parecer una tontería, a veces es importante poder localizar con facilidad a un discípulo con una tarea determinada.

Si el programa de correo electrónico está abierto mientras juegas y llega un mensaje de una persona incluida en la libreta de direcciones, su personilla del juego tratará de llamar tu atención para que lo leas.

Hay muchas más posibilidades en el juego relacionadas con Internet que están ahí. Sólo hace falta un poco de paciencia para descubrirlas o activarlas con parches que irán estando disponibles en la web de Black & White, un sitio de visita periódica obligada si vas a jugar.

Finalmente, hay que destacar que el juego está en castellano. Por lo demás, resulta imposible explicar con más detalle este título. El manual sólo sienta las bases, pero Black & White es tan complejo que ni sus creadores conocen el alcance de lo que puede ocurrir. La inteligencia artificial con que se ha dotado a las criaturas es asombrosa, al igual que todo el conjunto.

Por eso y muchos motivos más que puedes descubrir jugando, hemos querido otorgarle a Black & White la máxima puntuación dada en algo más de cinco años de historia de la edición española de Computer Gaming World (si no hemos llegado al 10 es porque creemos que la perfección no existe). No significa que sea el mejor juego del mundo, aunque quizá lo es, pero sí que nos ha parecido prácticamente perfecto.

9.9

Black & White

Pros: Black & White lo tiene todo a favor.
Contras: Casi ninguno... por decir algo, que tarda demasiado en salvar automáticamente las partidas.

Viento en popa a toda vela

Age of Sail II

El olor a pólvora, el viento a favor y 36 cañones del mejor acero dispuestos a rugir en cuanto el vigía observe los movimientos de la flota enemiga. La confianza en la moral de la tripulación y la puntería de los artilleros es tan alta, como las posibilidades de vencer.

La segunda parte de un programa bueno de por sí, llega a nosotros cargada de innovaciones y con una calidad antes nunca vista en un juego de guerra naval. ¿Quién dijo que segundas partes nunca fueron buenas?

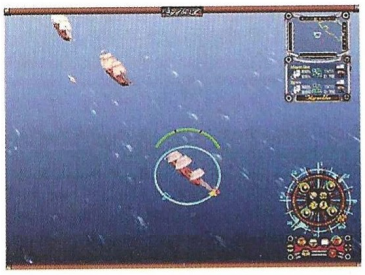
En este caso no sólo han mejorado el motor gráfico, sino también el sistema de órdenes, la influencia de los elementos atmosféricos y el sistema de inteligencia artificial.

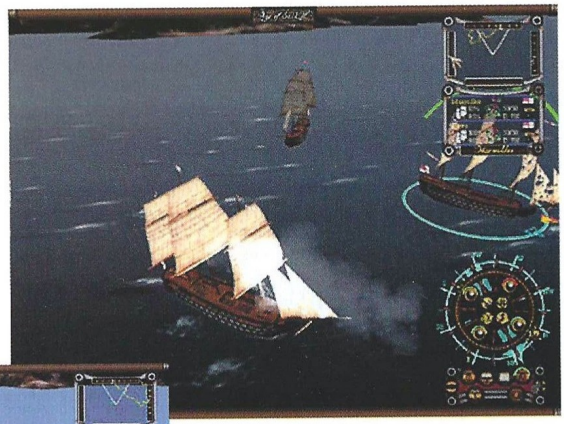
Mecánica de juego

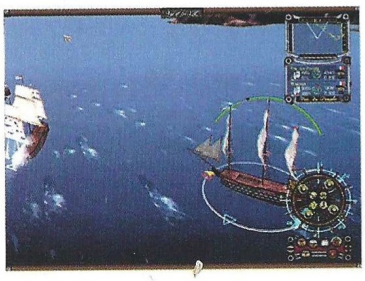
Es un juego de estrategia en tiempo real. Una vez que comenzamos el combate, lo único que podemos hacer con el tiempo es retardarlo o aumentarlo, a fin de poder pasar al inmediato control de la acción. Todas las demás órdenes y actuaciones se harán sobre la marcha en un interfaz amigable, cómodo y fácil de usar. Lo más importante que debemos aprender a manejar es el velamen y los giros sobre el viento. Este siempre determinará la posición ventajosa y la velocidad a la que nos moveremos frente a un enemigo potencial. Con un simple clic del ratón podremos diseñar fácilmente el trazado del rumbo sobre una rosa de los vientos que tenemos a nuestra derecha. El sistema de armamento es sencillo pero muy potente, y podremos cargar diferentes tipos de munición que producirán daños muy diversos sobre nuestro oponente.

Inteligencia artificial

Es uno de los puntos fuertes del programa. Los barcos contendientes siempre intentarán ejercer las labores propias del gobierno de un barco en combate. Buscarán inmediatamente el rastrillado, que consiste en poder disparar con todos los cañones de un lado sobre la posición más indefensa del buque enemigo. Ya sea proa o popa, y asimismo intentarán evitar que nosotros lo hagamos. Elegirán impecablemente el tipo de munición más adecuado al momento de la acción y por supuesto, cuando retirarse o bajar su bandera antes de hundirse. Las maniobras en situaciones de batallas navales grandes son increíbles y los criterios de seguir la formación y moverse en líneas de ataque son bastante reales. Todo un acierto para la estrategia naval.

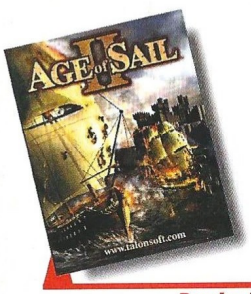






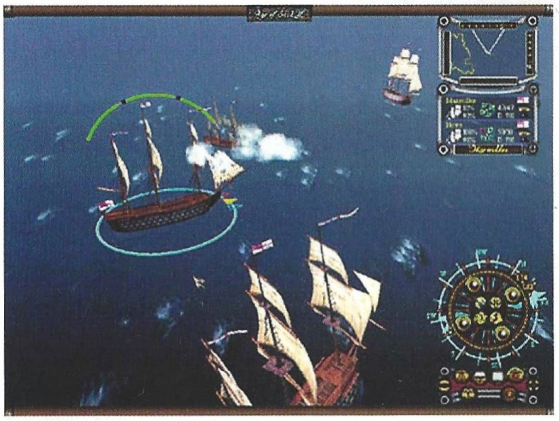
Campañas y escenarios

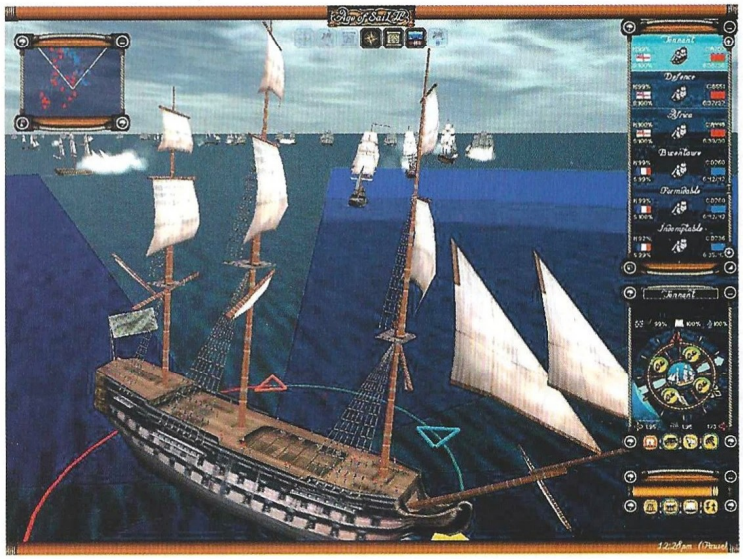
La mayoría de las campañas se sitúan entre continentales e ingleses y franceses contra ingleses. Hay una campaña muy interesante entre rusos y turcos que merece la pena seguir. Por otra parte, es desafortunado que navíos españoles no intervengan en las contiendas, algo que sería el colofón de uno de los mejores programas de guerra naval visto hasta la fecha. Los escenarios, al contrario que en muchos juegos, ofrecen una diversidad increíble de acciones sueltas y de grandes batallas. Caben destacar escenarios históricos como el apresamiento de la fragata inglesa Stanhope, o las múltiples acciones del Constellation, Arethusa, etc. Algo que, por supuesto, los buenos aficionados a la guerra naval no

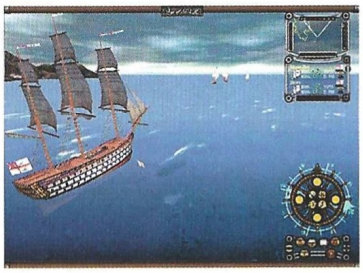


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, 50Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta aceleradora 3D 8Mb, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Talonsoft
Distribuidor: Proein

Con un simple clic del ratón podremos diseñar fácilmente el trazado del rumbo sobre una rosa de los vientos







un momento que estamos frente a un juego de estrategia en tiempo real.

En resumen

Uno de los mejores programas de guerra naval editados hasta el momento, y que consigue introducirnos de lleno dentro del ambiente del período que trata. Incluye un potente editor de escenarios con el que podremos fácilmente planear nuestras propias batallas.

Un juego que a buen seguro se volverá un clásico de la guerra naval; su elevada calidad es directamente proporcional al entretenimiento que produce.

dejarán pasar por alto.

Las campañas en sí comienzan con una cantidad de dinero que dependiendo de nuestras capturas y victorias irá rápidamente aumentando. Nuestra fama se irá extendiendo y podremos comprar cada vez una tripulación más cualificada, realizar mejoras en nuestro buque, o incluso adquirir un navío nuevo, todo ello en un ambiente de aventura que nos transporta a otra época y nos hace olvidar por

...en la Red

www.talonsoft.com
Página de los diseñadores, donde podréis observar las actualizaciones y contenidos de este juego.
http://home.worldcom.ch/dpolli/download.html
www.geocities.com/Athens/Acropolis/8328/Aos.htm
En estas dos direcciones de Internet se puede aprender bastante sobre la edad de oro de la marina, los buques de guerra y, en general, la estrategia en el mar.

8,2

Age of Sail II

Pros: Calidad gráfica impresionante. Realismo total a la hora de la navegación. Interfaz gráfica completamente ajustable e intuitiva. Intensa acción y una atmósfera de juego conseguida y vibrante. Algo que cualquier aficionado a la guerra naval debe tener.
Contras: Decepciona que en las campañas, y más teniendo a Nelson entre las campañas fundamentales, no esté incluida la marina española en los escenarios, que junto con la francesa era una de las más importantes. No está traducido al español.

Tiburones online

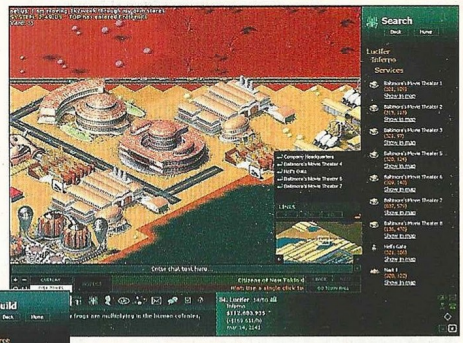
Starpeace

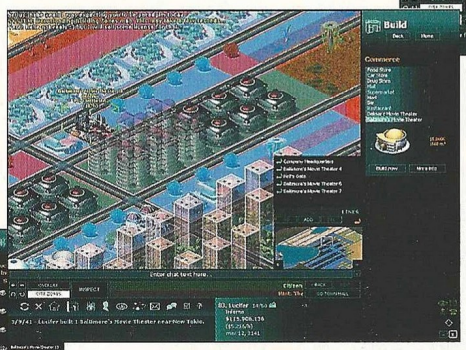
Los juegos online siempre tienen que superar, en nuestro país, el difícil obstáculo de la mala infraestructura de conexión y el precio de la misma. Si a esto sumamos el que haya que pagar una cuota mensual, como en este caso, su éxito parece un tanto incierto.

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, 120Mb de disco duro libres Windows 95/98/ 2000, Tarjeta gráfica 2 Mb SVGA
Nº de jugadores: 1
Editor: Montecristo
Distribuidor: Electronic Arts

Starpeace es un juego de estrategia en tiempo real que se desarrolla en mundos persistentes, lo que significa que aunque uno no esté conectado siguen pasando cosas que afectan al juego. Esto implica que hay que estar atento y volver de vez en cuando para asegurarse de que todo marcha bien.

Starpeace propone al jugador crear una compañía en un mundo de su elección, aunque de momento sólo hay unos pocos en Nueva Europa, el sistema designado para nuestro continente.





Seleccionado un planeta, se puede visitar para ver en qué condiciones está o entrar a crear una empresa con un presupuesto inicial de cien millones de dólares, una cantidad muy escasa en el juego para poder empezar en condiciones.

La complejidad de Starpeace asusta: no hablamos sólo de construir edificios de uno u otro tipo, sino que hay que investigar la tecnología que lo permite, establecer proveedores de productos y materiales de construcción, marcar precios de venta y alquiler, solicitar publicidad... La lista es demasiado larga, pero a pesar de lo difícil que pueda resultar al principio, es posible desarrollar la empresa en un solo área e ir ganando dinero poco a poco hasta descubrir cómo crear, gestionar y mantener otros negocios.

Desafortunadamente el manual es muy escaso en instrucciones específicas para jugar, por dónde empezar, etc. La única opción para entrar con buen pie en Starpeace es contar con la ayuda de otro jugador, ya que se trata de un juego cooperativo y la dependencia de los demás es absoluta, sobre todo teniendo en cuenta que hay política y políticos de por medio, gente que controla ciudades y planetas y que tiene en sus manos un poder excesivo.

Éste es uno de los problemas de Starpeace, pero no el único. También fallan los servidores de vez en cuando, no hay demasiados jugadores españoles, o que hablen nuestro idioma, expertos en el juego como para poder echar una mano, el espacio para construir escasea en los mundos más desarrollados y hay demasiada falta de colaboración por parte de otros jugadores. Aunque el juego en sí está en castellano, de poco sirve si hay que conversar online en inglés, francés o alemán, los tres idiomas más hablados en Starpeace.

En resumen, aunque Starpeace es muy buen juego y los problemas se solucionan con rapidez (hemos sido testigos durante las semanas que hemos jugado), puede resultar una experiencia altamente frustrante para el jugador.

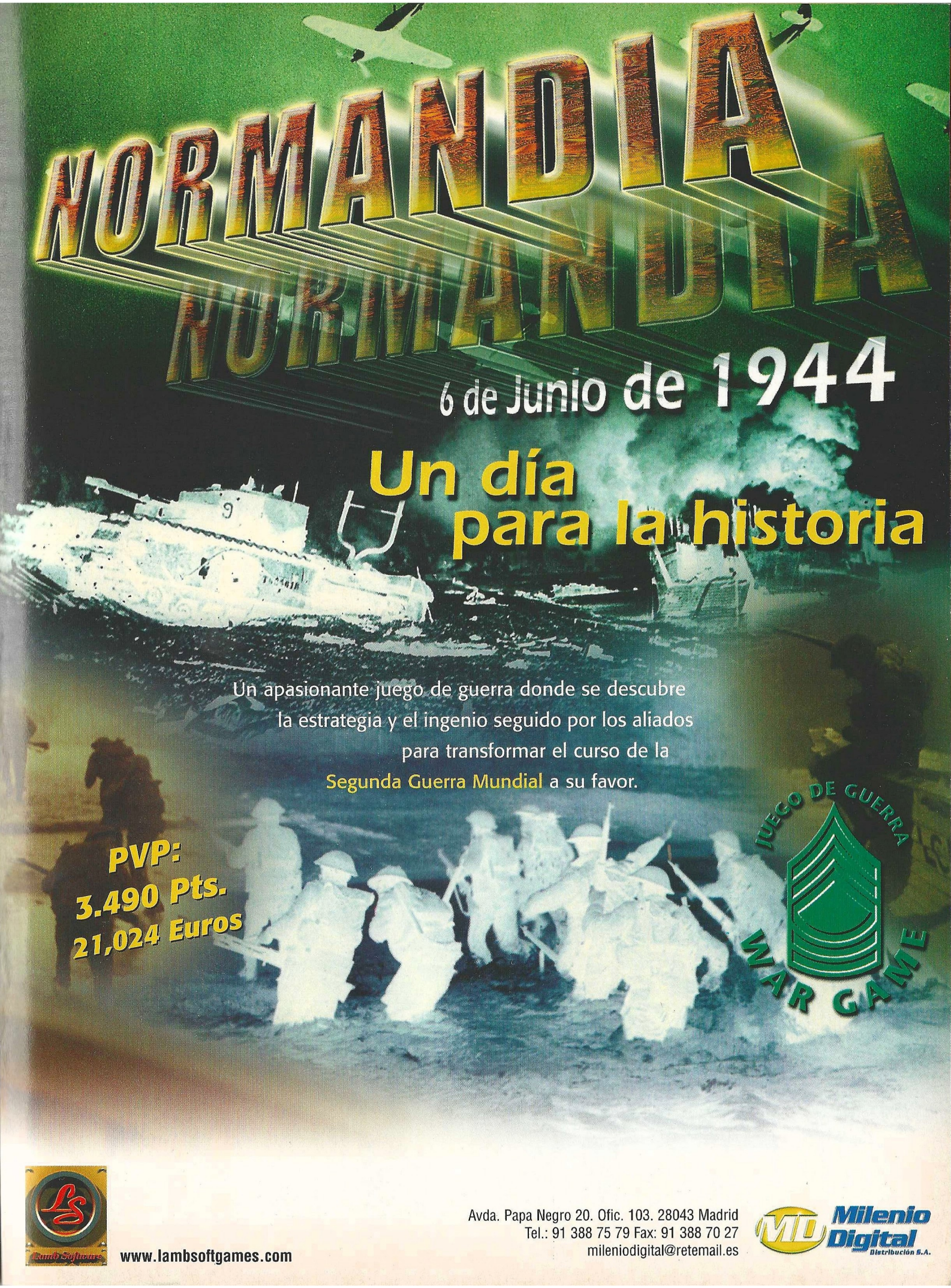
...en la Red

La página oficial del juego está en: www.starpeace.net

7,0

Starpeace

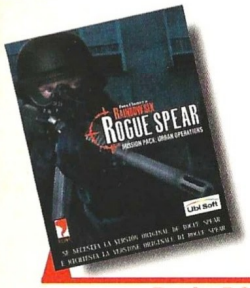
Pros: Starpeace es absolutamente único y original. Pretende desarrollar al máximo las posibilidades del juego cooperativo online.
Contras: Salvo algunas excepciones, los jugadores online hacen grupitos como los del patio de un colegio y sólo se ayudan entre ellos. El poder que hay en manos de los alcaldes es excesivo.


NORMANDIA
6 de Junio de 1944
Un día para la historia
Un apasionante juego de guerra donde se descubre la estrategia y el ingenio seguido por los aliados para transformar el curso de la Segunda Guerra Mundial a su favor.
PVP:
3.490 Pts.
21,024 Euros
¡JUEGO DE GUERRA
WAR GAME
www.lambsoftgames.com
Avda. Papa Negro 20. Ofic. 103. 28043 Madrid
Tel.: 91 388 75 79 Fax: 91 388 70 27
miliodigital@retemail.es
Milenio Digital
Distribución S.A.

La jungla de asfalto

Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations

Rogue Spear fue uno de los juegos de estrategia más premiados del pasado año. Ahora esta expansión añade mucha mayor dificultad e interés, al mismo tiempo que mejora el producto original.



Precio: 7.990
Requerimientos: Rogue Spear
Nº de jugadores: 1
Editor: Red Storm Entertainment
Distribuidor: Ubi Soft

Una de las cosas que suscitaron mayor interés fue la capacidad de Rogue Spear de introducirnos en una atmósfera real, de planear meticulosamente las misiones y los asaltos, de mandar órdenes especificas a unidades elegidas y a los operativos de acción. Todo ello en un marco tremendamente real y ajustado a los procedimientos de actuación que se siguen en la vida real. La IA del ordenador era tremenda y las misiones suficientemente difíciles para proveer partidas interesantes, todo ello rodeado de atenciones al detalle más mínimo, convirtiendo a Rogue Spear en un programa fascinante.

Operaciones urbanas

Es la primera expansión para Rogue Spear, y necesitarás un original de este juego para jugarlo. Además de añadir las nuevas misiones, el programa parchea el juego original y añade cinco misiones mejoradas del original Rainbow Six. Las nuevas misiones vienen ambientadas en el entorno urbano, una autentica pesadilla para el jugador, donde montones de civiles y gente inocente pulula por las calles a discreción. Si un inocente muere, la misión termina en fallo, por lo que el objetivo principal será el de parar a los terroristas, pero sin daños colaterales. La reacción del enemigo es mucho más rápida, llegando a colocar gente incluso en áreas que considerábamos limpias. Los planes automáticos no son demasiado útiles y requieren de supervisión para que lleguen a funcionar. Si pudiéramos criticar algo de este programa, sería la elevada dificultad de la que hace gala, pero si somos unos auténticos seguidores del sistema y de la saga, esto podría ser un punto a favor. Las misiones están inspiradas en hechos ficticios basados en expedientes reales y localizaciones geográficas reales. Asimismo, nos encontramos con más armamento, y tres análisis de inteligencia en cada misión. Para finalizar podemos decir que si eres un seguidor de Rogue Spear, este suplemento de misiones es algo que deberías tener en tu colección, pero si encontraste el juego original difícil, este te parecerá una auténtica pesadilla.

...en la Red

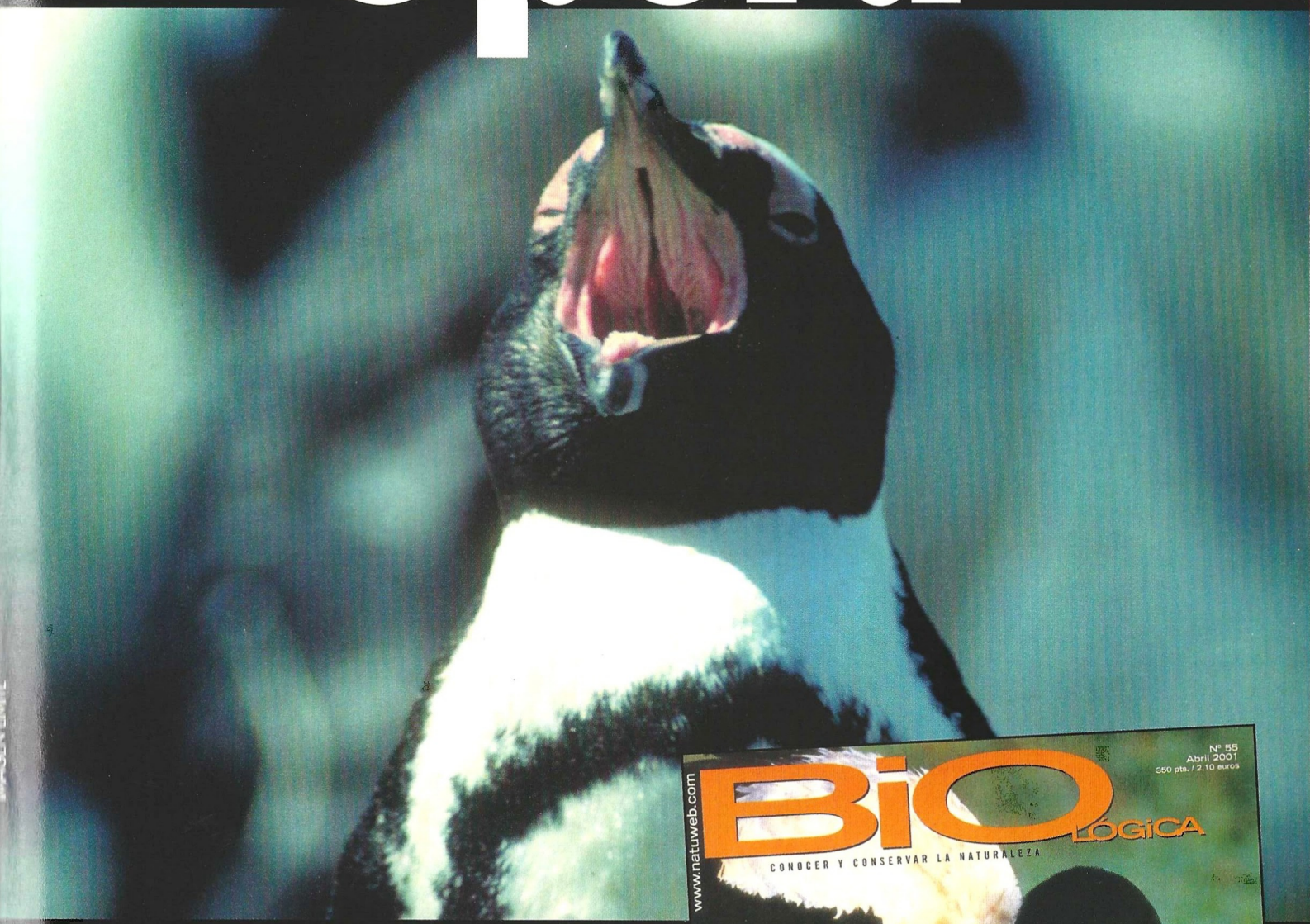
www.redstorm.com
Página de la saga de Tom Clancy, donde veremos las últimas novedades y podremos descargar actualizaciones y parches.

7,8

Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations

Pros: Mejora el original; unas misiones llenas de emoción. Atmósfera de juego y escenarios realmente espectaculares y cuidados. Aprovecha el uso de la tecnología 3D para favorecer las texturas y los personajes.
Contras: Un juego en el que la dificultad es excesiva. Muchos factores para conseguir que la misión llegue a ser un completo fracaso y sólo una forma de completar la misión: casi la perfección absoluta en todas las actuaciones.

Ópera



Todo lo que querías conocer sobre la naturaleza, todos sus secretos y pasiones escondidas, están ahora en **la revista** BIO LÓGICA

YA A LA VENTA

POR SOLO 350 PTAS.

www.natuweb.com

Para más información: 91 327 79 50

Terror hecho juego

Clive Barker's Undying

Podría haber sido un juego de acción más, pero la participación de Clive Barker en este título ha logrado proporcionarle un toque de distinción que sirve de colofón a un conjunto elaborado con una maestría impactante.

Patrick Galloway es un explorador y ocultista cuya vida salvara durante la Primera Guerra Mundial Jeremiah Covenant, propietario de una tenebrosa mansión. Estamos en Irlanda, años 20. Jeremiah llama a su amigo Patrick para que le ayude con un asunto bastante espinoso: sus cuatro hermanos muertos pretenden asesinarle.

Para salvar a Jeremiah y desvelar el misterio que se oculta tras los terribles hechos acontecidos en la mansión, Patrick tendrá que hacer frente a extrañas y malvadas criaturas mientras recorre diversos lugares en busca de una verdad que nunca debió existir.

No merece la pena explicar más del argumento. Baste decir que tiene mucho más peso que en cualquier otro juego de acción 3D en primera persona y que, además, está escrito por un autor británico que conoce muy bien los recovecos del miedo, el terror y el gore con cierto estilo. La idea original es del equipo de DreamWorks, si bien Clive Barker ha desarrollado la mitología, criaturas y muchas otras cosas. Incluso ha puesto voz a uno de los personajes, Ambrose.

Cuando se le presentó el juego, en un estado considerablemente avanzado, Barker se dio cuenta de que, entre otras cosas, la narrativa flojeaba. Como ya había jugado con otros títulos, creyó oportuno remodelarlo todo para explotar las posibilidades de una saga familiar maldita. Quería evitar lo que él llama el "efecto Chris Carter", en sus palabras "poner cosas y más cosas porque habrá una solución, pero no la hay y nunca la hubo. Todo era humo y espejos, algo que tienen muchos juegos. Cuando veo eso en una película me siento engañado. No es una experiencia satisfactoria".

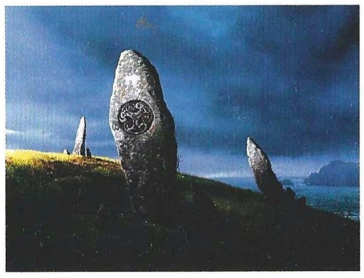
De miedo

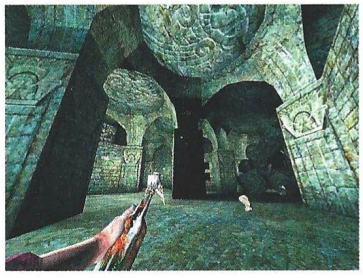
"Quería que Undying fuera uno de esos títulos que te divierten al jugar, pero que también te asustan. Quizá si estás solo en casa y es tarde lo apagues", afirma Barker. Y realmente lo ha conseguido. Su experiencia como escritor de novelas y guiones de cine logra proporcionar a Undying los toques de efecto necesarios para mantener al jugador en constante tensión.

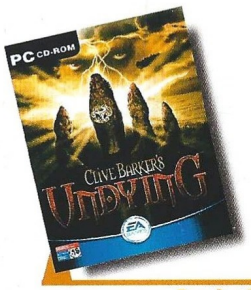
Pero es obvio que una buena historia, que en este caso se cuenta a través de animaciones, diálogos y documentos de diversa índole que quedan registrados como entradas de un diario, no es suficiente. También, como es lógico, hacen falta otros tres elementos mínimos: apoyo visual, sonoro y jugabilidad.

Todo eso está ahí. Gracias al mismo sistema de representación gráfica que Unreal, Undying pone en pantalla unos espectaculares escenarios de superproducción cinematográfica, cuidados hasta el más minimo detalle, desde mesas con grabados a cortinas que se agitan con el viento. La mansión, la cripta, el cementerio, los túneles del fuerte, el tremendo mundo de Oneiros... Mil y una texturas diferentes que se revelan entre luces y sombras sumamente bien aprovechadas que se suman a una atmósfera agobiante por momentos.

El sonido, obviamente, es fundamental en todo esto. Por un lado, la música se comporta como un ente invisible que pasa

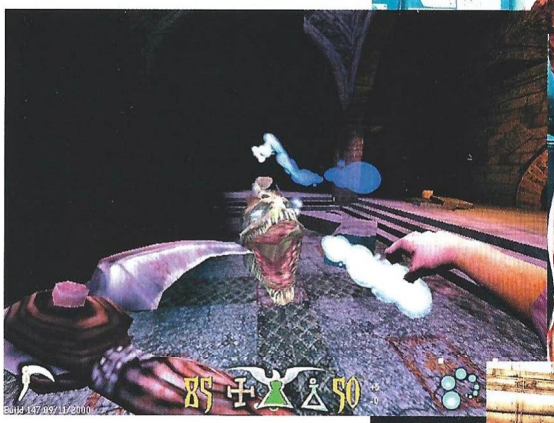


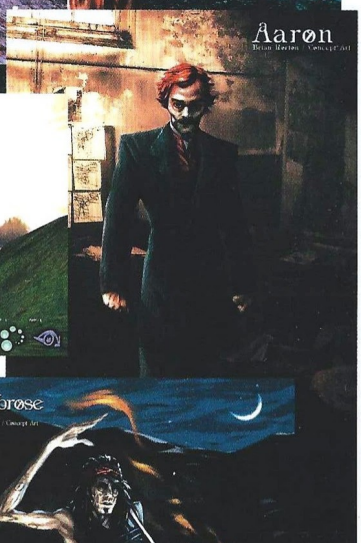




Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium II 400, 600Mb de disco duro libres, ratón, 64Mb de RAM, CD-ROM 2x, Windows 95/98, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: EA Games
Distribuidor: Electronic Arts

Los efectos de sonido logran ponerte de los nervios con inquietantes susurros y voces de ultratumba de dudosa procedencia





por tu lado haciéndote volver la cabeza, acariciándote con gélidos dedos que se convierten en garra estranguladora cuando menos lo esperas. Por otro lado, los efectos de sonido logran ponerte de los nervios con inquietantes susurros y voces de ultratumba de dudosa procedencia.

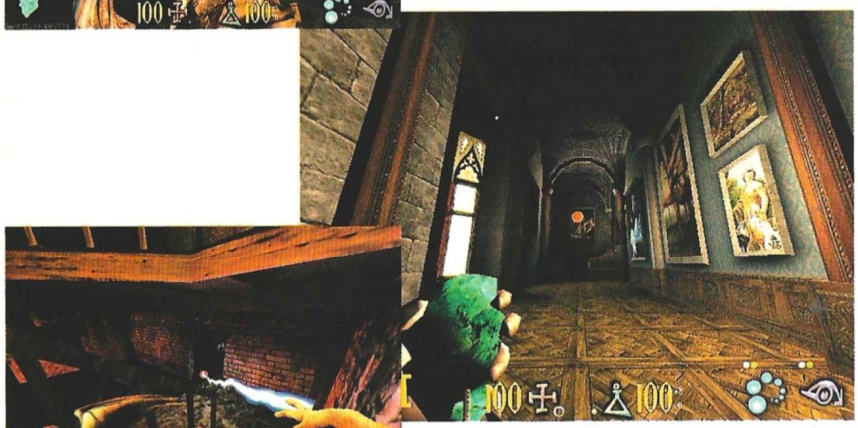
Un leve crujido puede ser el único indicio para saber que una criatura del mal está cerca. Nada de esto asusta, está claro, jugando a plena luz del día o rodeado de gente. Sin embargo, prueba –estando solo– a apagar las luces y subir el volumen de los altavoces...

Una extensa pesadilla

Toda esta atmósfera recreada mediante elementos técnicos se apoya también en elementos de juego.

Clive Barker's Undying

Hay un total de ocho hechizos y otras tantas armas que se van adquiriendo a medida que se desarrolla el juego



Por ejemplo, al entrar en una habitación y escuchar un susurro fantasmal, se puede utilizar un conjuro para ver y oír cosas invisibles al ojo humano. Hay un total de ocho hechizos y otras tantas armas que se van adquiriendo a medida que se desarrolla el juego, así como algunas habilidades especiales que sólo funcionan en determinados lugares o circunstancias. Tal es el caso de la habilidad para volar o encender candelabros con los dedos.

El uso de la primera persona en el entorno 3D logra en éste, como en tantos otros casos, la perspectiva subjetiva buscada, haciendo que el jugador se sienta de forma casi inmediata identificado con el personaje. Sin embargo, Patrick Galloway tiene un rostro y una complexión física que se pueden ver en las secuencias animadas y en los espejos que hay en algunos lugares de la mansión.

Diez áreas componen el juego, diez zonas bastante diferentes entre sí que no sólo se encuentran dentro de las propiedades de la familia Covenant, sino que van y vienen entre dimensiones. Esta otra realidad, casi una constante en la obra de Barker, proporciona el enlace necesario para justificar de alguna forma el origen del mal que marca todo el juego. Aunque son muchas las cosas que tendrá que hacer Patrick para lograr su objetivo, se conglomeran en cinco grandes misiones que preceden al desenlace.

Si Half-Life fue la obra maestra del género en 1998, Clive Barker's Undying se hace con la palma este 2001. Será muy difícil que otro título de este estilo sea capaz de estar a su altura este año.

...en la Red

www.undying.ea.com
Página oficial del juego.
www.clivebarker.com
Sitio oficial de Clive Barker donde se puede encontrar abundante información acerca de su obra y también del juego.

9,7

Clive Barker's Undying

Pros: Undying es mucho más que un juego de acción en primera persona. Gracias al guión, unos gráficos espectaculares y una utilización maestra del sonido, logra transportar al jugador dentro del juego.

Contras: Las cargas de las diferentes zonas del mapa rompen un poco el ritmo del juego.

las energías tradicionales se están agotando...

www.energias-renovables.com

imagen límite

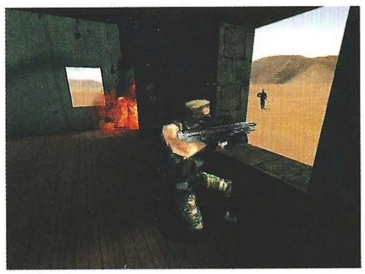
américa ibérica
www.eai.es

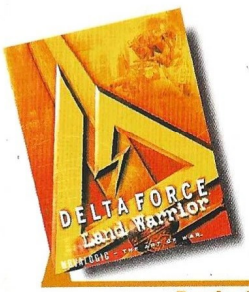
En cualquier lugar, en cualquier momento

Delta Force: Land Warrior

Contraterrorismo islámico, operaciones de castigo contra la mafia rusa, ataques contra narcotraficantes. Cualquiera de estas acciones y en cualquier país del mundo es uno de los trabajos para los que están preparados los hombres del Delta Force, una de las unidades de élite mejor adiestradas del mundo.

Abandonando por fin la tecnología Voxelspace de Novalogic, Delta Force: Land Warrior, ofrece un programa táctico de acción en primera persona, enfocado hacia el combate real, que guarda la más estrecha fidelidad con las acciones militares modernas más auténticas. Mejores gráficos, más acción y un montón de misiones mejor diseñadas, si cabe, que en anteriores entregas, hacen de este programa una auténtica obra de arte.





Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium II, 64MB de RAM, Windows 95/98, CD ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D
Nº de jugadores: De 1 a 50
Editor: Novalogic
Distribuidor: Virgin

Elección de medios

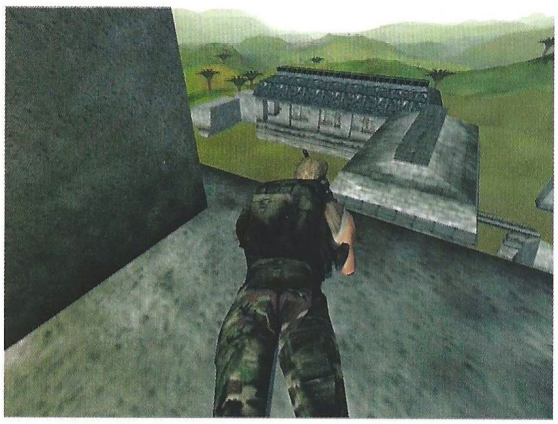
Como en las anteriores entregas, elegiremos nuestro hombre en punta, y asignaremos el armamento adecuado a la misión que vamos a realizar. Las posibilidades son amplias entre una gran variedad de armas de asalto y de francotirador, entre los que destacan la mayoría de las armas que utilizan los especialistas del ejército americano; toda una selección del mejor equipo de asalto y apoyo, como por ejemplo, fusiles de asalto con lanzagranadas, escopetas del calibre 12 y armas de largo alcance como el fusil Barrett de calibre 50, capaz de acabar con cualquier blanco hostil a más de mil metros de distancia. Se han aumentado las posibilidades con armas experimentales dotadas de lanzagranadas integrado y chalecos de kevlar para poder proteger nuestro cuerpo. Pistolas semiautomáticas, granadas de fragmentación, detonadoras, retardadas y equipos de orientación GPS, serán los últimos complementos en nuestro impecable equipo.

Misiones en cualquier parte del mundo

África, Centro Europa, Rusia y una buena cantidad de localizaciones geográficas más, serán los lugares donde iremos desarrollando cada uno de los conflictos potenciales. El apartado gráfico es excepcional, consiguiendo resoluciones hasta de 1024x768; las imágenes que ofrece son bastante impresionantes, dotando los lugares donde transcurre la acción de unos parajes de una gran belleza, siempre y cuando tengamos el equipo lo suficientemente potente como para poder disfrutar de ello. Los efectos de juego son muy reales y tanto los disparos de las armas como los impactos en el cuerpo de nuestros enemigos están muy bien conseguidos, dotando a la atmósfera de juego con escenas de gran dramatismo.

Inteligencia artificial

Uno de los puntos un tanto débiles del programa es el gran dese-



quilibrio que existe en el nivel de inteligencia artificial. Cuando efectuamos misiones contra terroristas poco entrenados y de escasa preparación, es prácticamente imposible que nos detecten y que su respuesta sea eficaz. Nos encontramos incluso que cuando disparamos contra un enemigo potencial, se queda delante mirando y si nos sorprende a una distancia corta, el disparo es fallado –sorprendentemente–, pudiendo nosotros responder y eliminarlo inmediatamente. A tres metros creemos que todo el mundo acierta con un fusil de asalto o una pistola. En cambio, en misiones más avanzadas es muy difícil moverte sin que te vuelen la cabeza, consiguiendo una descompensación tremenda, pero al final, casi agradeces que el programa sea más difícil y revista mayor interés.

La atmósfera de combate

Es impresionante la enorme calidad gráfica conseguida en el programa. La belleza de algunos de los parajes es excepcional, consiguiendo que nos olvidemos por momentos de los objetivos y nos entretengamos observando el lugar. Los efectos gráficos son muy reales y como en anteriores entregas, el impacto de nuestros proyectiles en el cuerpo de los enemigos es bastante real, así como sus reacciones a los mencionados impactos o cuando son abatidos. Los gritos y las súplicas de los heridos, las balas silbando a nuestro alrededor, el sonido de los impactos de los proyectiles en la arena y las conversaciones de nuestros enemigos nos harán creer que estamos allí realmente. Nuestros avanzados sistemas de puntería y la cobertura natural que ofrece el terreno serán nuestros mejores aliados. Mediante la comunicación con nuestros compañeros podremos preparar el asalto de múltiples maneras y preparar emboscadas y acciones contraofensivas, siempre y cuando nuestro compañero no se crea un "Rambo" cualquiera y vaya por libre, algo que suele ocurrir. De todas las formas un excelente producto y muy recomendable para los seguidores de la serie. Acción al máximo...

...en la Red

www.novaworld.com
Página de conexión y un punto de encuentro obligado para los seguidores de la saga.

www.novalogic.com/
Página dedicada a las actualizaciones, parches y noticias de los productos de la casa.

8,4

Delta Force: Land Warrior

Pros: Un gran realismo y fidelidad en el comportamiento de las armas, el entorno y de los enemigos. Excelentes gráficos configurables a nuestro gusto. Una atmósfera de juego impresionante y muy adictiva. Editor de misiones y capacidad de poder jugar, hasta cincuenta jugadores en red. Está traducido completamente al castellano.

Contras: Requiere una máquina potente y tarjeta aceleradora si queremos disfrutar de todas las capacidades de este magnífico juego. La inteligencia artificial nos depara en ocasiones unas sorpresas un poco extrañas, siendo el punto más flojo del programa. Nuestro compañero, en algunas misiones va por libre, siendo complejo de controlar

Un bicho en la corte del rey Arturo

Excalibug

Los mitos artúricos convertidos en un historia en la que todos los problemas podrían solucionarse con un buen bote de Raid. Lástima que los héroes protagonistas no tengan esta opción.

Al extraer el rey Arturo la mítica espada Excalibur de la roca se desprendieron unas pequeñas esquirlas que, al caer al suelo, se transformaron a su vez en réplicas miniaturizadas de la portentosa hoja.

Pero ese mundo a ras del suelo no es un mundo inerte. Los aficionados a la animación infográfica que hayan visto películas como Hormigaz o Bichos se podrán hacer una idea de qué tipo de vida se puede encontrar en él. Está habitado por insectos, y se parece extrañamente al de los hombres.

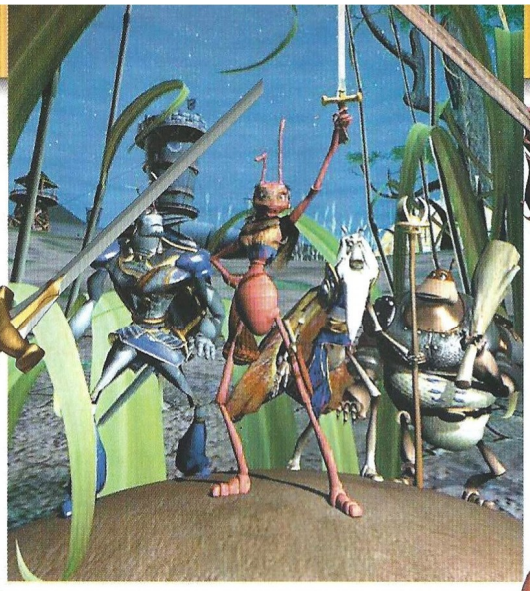
En este diminuto universo también hay caballeros, nobles, campesinos, e incluso magos y, claro, no falta una gran amenaza que ponga en peligro la tranquila existencia de sus habitantes. Del jugador dependerá poner fin al peligro. Como es fácil adivinar, la historia no es especialmente original, pero dada la peculiaridad de la ambientación en este mundo de reducidas proporciones, resulta entretenida y simpática, sin grandes alardes, aunque a veces se abuse de los tópicos.

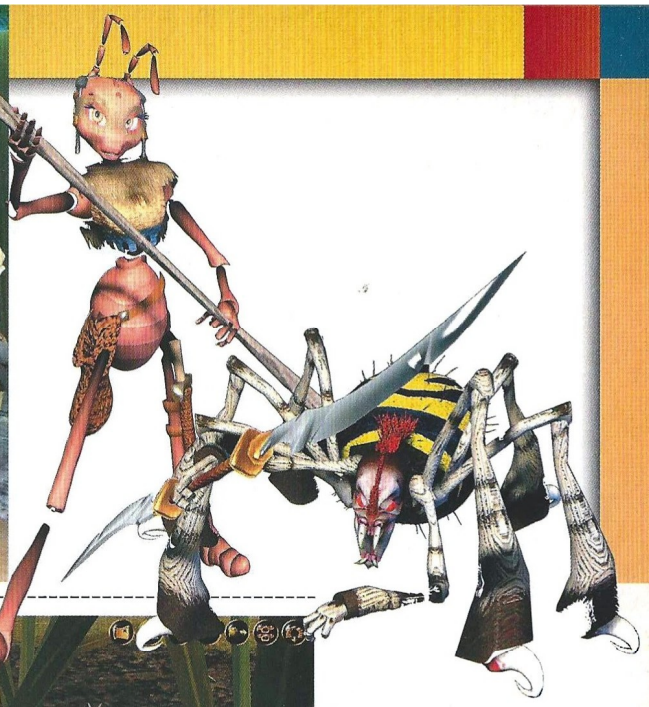
Excalibug recrea un espectacular mundo tridimensional a la reducida escala de sus habitantes. Los escenarios por los que nos movemos son amplios, variados y sorprendentemente ricos en detalles. Al recorrer el campo, encontraremos labradores trabajando la tierra, pastores cuidando de sus rebaños de pulgones y luciérnagas, campesinos, mercaderes, etc. todos ellos se ocupan de sus quehaceres diarios, pero siempre están dispuestos a hacer negocios con nosotros –a menos que los maltratemos y prefieran salir huyendo en nuestra presencia–. Tampoco faltan ladrones con la sana intención de llevarse todo cuanto llevemos. Y naturalmente, está el ejército enemigo. Todos los personajes están realizados en un perfecto 3D y muy bien animados. A veces es difícil no caer en la tentación de quedarse simplemente mirando cómo el pastor cuida de su rebaño, o el labrador se afana en arar su campo, o los soldados realizan sus rondas. Y qué decir de los combates. Los rivales se enzarzan en una cuidada serie de movimientos donde unos tratan de asestar su golpe mientras los otros se defienden en una entretenida coreografía. Y tampoco se pueden olvidar los hechizos, que generan espectaculares efectos, especialmente llamativos en los entornos oscuros, donde los juegos de luces y sombras resultan mucho más notables. En fin, que se nota que tanto los escenarios como todo lo que se mueve por ellos están realizados con gran mimo y resulta relativamente sencillo distraerse explorando y observando qué hay a nuestro alrededor.

La historia empieza con la reunión de tres de los protagonistas, cada uno de los cuales tendrá que cumplir una misión por separado, para después volver a reunirse e iniciar su auténtica aventura. Estas misiones individuales sirven para hacerse con el manejo de cada uno de los miembros de nuestro equipo, aprendiendo a sacar el máximo partido de las habilidades de cada uno, algo que resultará vital para completar su objetivo final.

Así, veremos que nuestro equipo cuenta con Sir Owen, el típico guerrero cuya especialidad es la lucha cuerpo a cuerpo y será nuestra primera línea de ataque; en segundo lugar encontramos a Mirna, una ladrona que prefiere usar el sigilo y los ataques a distancia en forma de piedras, que es además imprescindible por su habilidad para forzar cerraduras; el tercero es Searemoon, un mago blanco cuya principal arma es, naturalmente, su magia. Más tarde se unirá al grupo un cuarto miembro, un zoquete grandullón que responde al nombre de Ballard y que complementa a Sir Owen al frente del combate. Ocasionalmente, también podremos recibir otras ayudas, como luciérnagas que iluminarán nuestro camino, bufones que se convierten en una ayuda inestimable

Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 200, 64MB de RAM, 200MB de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido, ratón, Tarjeta gráfica aceleradora 3D con 8Mb o más de memoria
Nº de jugadores: 1
Editor: Enigma
Distribuidor: Dinamic





Excalibug recrea un espectacular mundo tridimensional a la reducida escala de sus habitantes

...en la Red

La web de la compañía española Dinamic, en www.dinamic.com, contiene toda la información que podáis necesitar del juego, incluyendo la demo.

para distraer al enemigo y tenderle todo tipo de emboscadas o más guerreros para ayudar en la lucha.

El componente estratégico de Excalibug proviene de la interacción entre las habilidades de los componentes del grupo y sus complementos ocasionales (bufones, soldados de Federgardt, etc). Se trata de pensar en todo momento cuál debe ser el curso de acción a seguir y coordinar los movimientos de los personajes para hacer frente al enemigo. En teoría, suena muy bien, pero en la práctica no es tan sencillo. Al tener que utilizar el ratón exclusivamente para dirigir las acciones de los personajes, y teniendo en cuenta que la acción transcurre en tiempo real, resulta prácticamente imposible llevar a cabo cualquier ataque combinado en el que cada personaje haga uso de sus habilidades especiales (cuerpo a cuerpo, armas a distancia o hechizos), por lo que, por lo general, resulta mucho más sencillo usar a cada uno de los miembros del equipo de forma individual, o limitarse a lanzar un ataque en masa y cruzar los dedos esperando que todo salga bien.

En la mecánica de juego predomina la acción en la forma de los continuos combates que nos veremos obligados a librar. Los puzzles suelen consistir en encontrar la llave, palanca u objeto que permita seguir adelante, o en evitar que una determinada trampa se cobre la vida de un miembro del equipo. La aventura se limita a contar una historia fantástica con tintes épicos, que se va narrando poco a poco entre las distintas misiones, generalmente por medio de secuencias de vídeo de buena factura técnica. El único pero que podemos poner a las mismas es que, tratándose de un producto nacional, podrían haber tratado de realizar la animación de modo que el movimiento de los labios respondiera a lo que están diciendo en realidad los personajes.

7,9

Excalibug

Pros: Interesantes diseños de escenarios y personajes, vistosos y llenos de detalles. Curiosa ambientación y mezcla de acción, aventura, estrategia y rol.

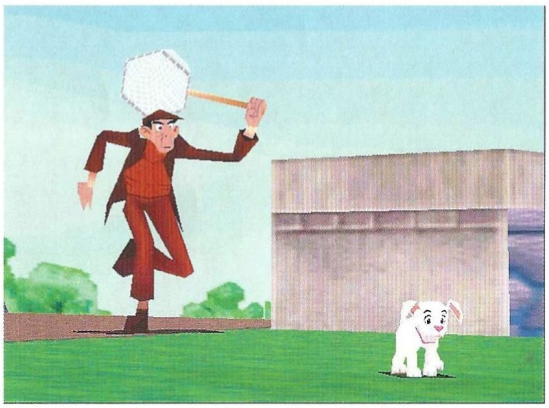
Contras: Faltan accesos directos de teclado que permitan coordinar mejor las acciones del grupo. Algunas ideas de la historia están algo gastadas.

Cánidos en apuros

102 Dálmatas: Cachorros al Rescate

Después del estreno de la película en nuestro país, llega un juego que comparte con ésta el título y poco más. ¿Te gustan los perros? Éste puede ser tu juego.

La última película de Disney estrenada en nuestro país, 102 Dálmatas, ya tiene su correspondiente videojuego, alejado por completo de la línea argumental de la película, que para ser sinceros es lo mejor que podía suceder. Como es lógico, el juego cuenta con un argumento más fantástico e irreal, aunque por algo es un juego, o al menos ese es nuestro punto de vista. Podríamos decir que nos encontramos ante un juego de plataformas como cualquier otro, orientado a un público muy joven y maravillado por las creaciones del inolvidable Walt Disney, aunque tiene ése "algo" que juegos similares no poseen. Quizás sea la denominada "magia" Disney o simplemente que es un juego bastante simpático y curioso, que si bien no es ninguna maravilla de la técnica puede proporcionarnos buenos momentos de diversión, sobre todo con los seis minijuegos que incluye, con los que podremos pasar horas delante de la pantalla del ordenador.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 50 MB de Disco Duro, Tarjeta de Vídeo de 4MB compatible DirectX, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Infogrames

Comenzando

La verdad es que 102 Dálmatas: Cachorros al Rescate no comienza con muy buen pie, fundamentalmente por lo lenta y soporífera que se hace la instalación del mismo. En algunos momentos será inevitable pensar que el equipo se ha "colgado" o que el CD-ROM está defectuoso, pero si tenemos un poco de paciencia comprobaremos que en realidad es así como debe instalarse en nuestro equipo.

Tras éste periodo de transición, accederemos al menú principal, que no muestra demasiadas opciones, simplemente las justas, nada de complicaciones, algo bastante lógico si tenemos en cuenta el "target" de público al que va dirigido. No hay que cambiar opciones gráficas ni nada por el estilo, simplemente configurar los controles de los cachorros y... ¡a jugar!

Tras una pequeña secuencia de introducción generada íntegramente por el motor 3D del juego, Bocazas, el loro parlanchín con complejo de perro que aparecía en la película, nos pondrá al corriente de la situación; nos explicará el modo de salvar a todos los cachorros, cómo acabar con los juguetes robot de Cruella y cuáles son las acciones que podemos realizar mediante algunas combinaciones. Por fortuna, todo esto nos será transmitido en perfecto castellano, siendo reconocibles algunas de las voces que se escucharon en la película, como por ejemplo la de la propia Cruella.

¡Perritos!

Las primeras fases no encierran demasiada dificultad para que nos familiaricemos con todos los controles, aunque se verá aumentada a partir del tercer o cuarto nivel, con enemigos más resistentes a los ladridos y lugares ocultos por doquier, aunque, como decimos, será cuestión de acostumbrarse a los controles y a la cámara que nos sigue en todo momento.

Las acciones básicas de los canes son ladrar, olfatear, saltar y rodar. Todas ellas son necesarias para llevar a buen puerto la aventura, ya que nos servirán para atacar, buscar a otros cachorros cautivos por Cruella y, finalmente, rescatarlos.

El apartado gráfico del juego es, por decirlo de algún modo, bastante irregular, ya que contiene aspectos bastante vistosos con algunos que dejan bastante que desear. Los escenarios son demasiado pobres y planos, de-

...en la Red

Para más información acerca de éste juego puedes visitar http://disney.go.com/DisneyInteractive/flash/index.html, ahí encontrarás más información.

sangelados y desérticos, aunque cuentan con un colorido muy agradable, sobre todo en los niveles más avanzados. Los personajes son el aspecto que más se ha cuidado, aunque tampoco son una razón suficiente como para tirar cohetes; cumplen con su cometido. Aún así, con lo que tiene le basta para el tipo de juego que es.

El aspecto más llamativo, y saliendo completamente de la línea argumental del juego, son los minijuegos que éste incluye. Son seis en total, pero al principio sólo dispondremos de dos; el resto serán desbloqueados a medida que avanzamos en el modo de juego central. Podremos jugar durante un buen rato al minigolf o a buscar el hueso. El primero de ellos es de los más completos, fundamentalmente por la gran cantidad de hoyos disponibles y porque pueden jugar hasta ocho jugadores. La búsqueda del hueso es algo así como emparejar unos determinados objetos que se ocultan bajo unos montículos, y en el que tendremos que hacer uso de la memoria para recordar dónde estaba la pareja del objeto que hayamos desenterrado en último lugar. Si te gustan los juegos de Diney y los plataformas, 102 Dálmatas es un juego entretenido, pero hay cosas bastante mejores.

6,7

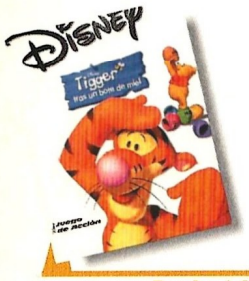
102 Dálmatas: Cachorros al Rescate

Pros: El doblaje está muy bien realizado, ya que aparecen algunas de las voces de la película. Los seis minijuegos nos proporcionarán mucha diversión, incluso más que el propio juego.
Contras: El apartado gráfico es bastante irregular, principalmente los escenarios, demasiado sosos y carentes de elementos. Dos personajes para seleccionar sin apenas diferencias, por no decir ninguna.

Un goloso en apuros

Tigger tras un bote de miel

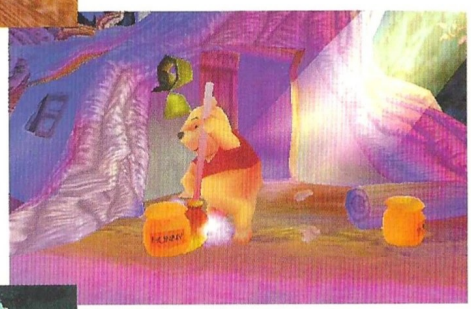
Cuando a Winnie Pooh se le ocurrió la idea de celebrar una fiesta para sus amigos, no pensó en la gran cantidad de miel que necesitaría. Al hablar de ello con Tigger, éste se encargará de buscar los tarros que hagan falta. Para lograrlo antes de la fiesta tendrás que ayudarle con tu destreza. ¿Seguro que podrás?



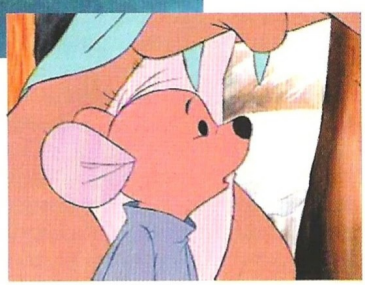
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32 Mb de RAM, 10 Mb de disco duro, Windows 95/98/98se, Tarjeta gráfica 3D con 8 Mb compatible con DirectX, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido de 16 bits compatible con DirectX.
N° de jugadores: 1
Editor: Disney
Distribuidor: Infogrammes

En ésta última aventura Disney para el PC tendrás que tomar la personalidad de Tigger e ir en busca de los tarros de miel que se encuentran repartidos por el bosque. En tu búsqueda encontrarás numerosos animalillos a los que deberás ayudar, pero no por ello dejarás de un lado la principal misión del juego que es la de encontrar los tarros.

Inmerso en el más puro estilo de los juegos de plataformas, este título tan divertido ofrece nueve niveles de juego que habrá que explorar, incluyendo tres minijuegos en el menú principal tan clásicos como elementales: "lo que haga el prime", juego en donde habrá que imitar los gestos de otro, "la rama de Pooh" y "Piedra papel y tijeras". Estos serán los títulos que podrás disfrutar al margen de la aventura de Tigger. Dentro de ellos existen niveles de dificultad, pero en esencia son bastante elementales. Un álbum de fotografías te permitirá coleccionar las imágenes que más te gusten.



Tigger podrá saltar, correr y hasta casi volar a lo largo y ancho del bosque de los Cien Acres, superando un montón de desafíos mientras recorre su camino: tornados peligrosísimos, murciélagos, abejas poco amistosas, piedras que saltan, hoyos que escupen fuego...



Todo estará confabulado para hacer imposible la misión de nuestro amigo. En cualquier caso, se trata de un juego divertido, de sencillo manejo y que ofrece al jugador la posibilidad de avanzar a través de magníficos decorados en un ambiente de fiesta y risas.

...en la Red

La página web oficial de la factoria Disney www.disney.co.uk ofrece información acerca del juego, pantallas de los últimos niveles y algunas curiosidades más.

5,1

Tigger tras un bote de miel

Pros: Divertido y apto para todos los públicos, el aspecto gráfico y la banda sonora del juego son elementos destacados del mismo.
Contras: No podemos obviar que el juego está dirigido especialmente para los más pequeños de la casa.

COMPUTER GAMING WORLD

NÚMEROS ATRASADOS

Ahora puedes adquirir los números de CGW –junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento

2 Juego regalo: "Fascination"

4 Juego regalo: "Xenon 2"

6 Juego regalo: "Blue Force"

8 Juego : "Prehistoric Adventure"

10 Juego : "French Revolution"

12 Juego regalo: "Far West"

14 Juego: "La Luz del Druida"

16 Juego regalo: "TwinFire"

3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

5 Juego regalo: "RingWorld"

7 Juego : "Luigi in Circusland"

9 Juego regalo: "Egyptian Quest"

11 Juego : "Medieval Knight"

13 Juego regalo: "Final Duel"

15 Juego : "Araldhas el Oscuro"

17 Juego regalo: "Bricks De Luxe"

18 Juego: "Rally Championship"

20 Juego regalo: "Inca"

22 Juego regalo: "Inca II"

24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"

26 Juego regalo: "Osarium"

28 Juego regalo: "Oxide"

30 Juego regalo: "Goblins 3"

32 Juego regalo: "Twin Lazers"

19 Juego regalo: "Oscar"

21 Juego regalo: "King Quest VI"

23 Juego regalo: "Gobliiins"

25 Juego : "Gobliins 2"

27 Juego regalo: "Lode Runner"

29 Juego regalo: "La fuga"

31 Juego regalo: "Under Pressure" y "Pressure Drop"

33 Juego regalo: "Witch Frog"

34 Juego regalo: "Fatal Jack"

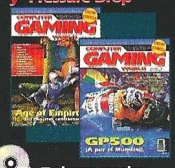
36 Juego regalo: "Torin´s passage"

38 Juego regalo: "Dráscula"

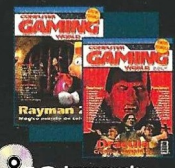
40 Juego regalo: "Gabriel Knight"

42 Juego regalo: "Heart of China"

44 Juego regalo: "The Intruder"



46 Juego regalo: "Take no prisoners"



48 Juego regalo: "Woodruff"

35 Juego regalo: "Fatal Jack"

37 Juego regalo: "3DUltra Pinball"

39 Juego regalo: "Last Dynasty"

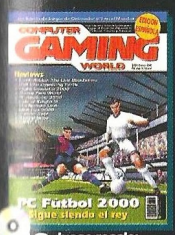
41 Juego regalo: "Bud Tucker"

43 Juego regalo: "La sombra sobre Riva"

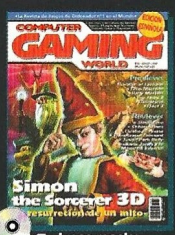
45 Juego regalo: "Safecracker"

47 Juego regalo: "Ultra Pinball Creep Night"

49 Juego regalo: "Pax Corpus"



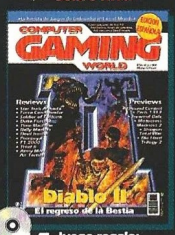
50 Juego regalo: "Microtrack"



51 Juego regalo: "Isometric Bomber"

52 Juego regalo: "Nascar Racing 2"

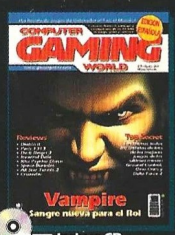
53 Juego regalo: "Alley 17"



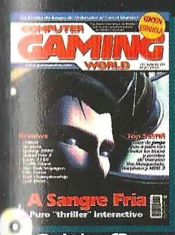
54 Juego regalo: "Eat This"

55 Incluye CD de regalo

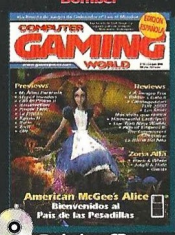
56 Incluye CD de regalo



57 Incluye CD de regalo



58 Incluye CD de regalo



59 Incluye CD de regalo

60 Incluye CD de regalo

61 Incluye CD de regalo

62 Incluye CD de regalo

63 Incluye CD de regalo

64 Incluye CD de regalo

Deseo que me envíen al precio de 695 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: *(indica con una X los que deseas)*

2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	58	59	60	61
62	63	64							

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número 91 327 24 02

Nombre **Edad**
Empresa **CIF/DNI**
Dirección
Población **Provincia**
C.Postal **Telef.** **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
- ☐ **Giro Postal nº** **de fecha**
- ☐ **Contrareembolso**

Ritmo selvático

El Libro de la Selva

¿Te gusta bailar? ¿Eres de los que suele visitar las discotecas para mover el esqueleto? Si las respuestas son afirmativas o simplemente quieres pasar un rato ameno y divertido, no te pierdas el nuevo juego de Disney.

La verdad es que no es un género que abunde en PC, todo lo contrario a lo que sucede en las videoconsolas, sobre todo en PlayStation. La máquina de Sony es la plataforma en la que más juegos de baile se pueden encontrar, y la verdad es que siempre han tenido una gran aceptación por el público. No sabemos de qué modo repercutirá en PC, aunque podemos decir que el juego que nos ocupa es tan divertido como su homónimo en PlayStation, con la diferencia de que en PC podemos disfrutar de un apartado gráfico más vistoso.

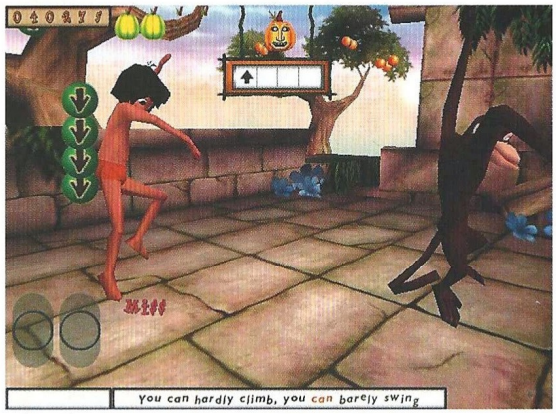
El juego está inspirado en el clásico de Disney "El Libro de la Selva", y podremos bailar al ritmo de un buen número de canciones de la película, cada una de ellas con una dificultad bien distinta; a más notas musicales más pasos de baile tendremos que ejecutar. Estamos ante un juego en el que lo principal es la coordinación de nuestros movimientos con todo aquello que aparece en pantalla, de modo que no podremos dejar de mirar nuestro monitor si queremos conseguir una buenas bonificaciones y superar el nivel en el que nos encontremos.

Dale marcha al cuerpo

Tu labor en El Libro de la Selva se limita a bailar sin parar, algo que en un principio puede resultar extraño, al menos si jamás has jugado con ninguno de estos juegos. De todos modos, te podemos asegurar que es, con diferencia, uno de los géneros más divertidos de cuantos existen, principalmente por la cantidad de poses que debemos hacer para realizar algunas de las combinaciones más difíciles.

Bueno, está claro que si utilizas el teclado para jugar a éste juego no tendrás que ponerte en ninguna posición extraña, pero sí lo harás en el caso de utilizar el Dance Mat, una original alfombra que hará las veces de pad de control y pista de baile.

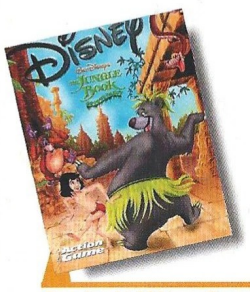
La "alfombra" cuenta con todos los controles necesarios para no tener que utilizar ningún otro periférico, ya que además de las direcciones cuenta con "botones" para hacer las selecciones en los menús.



Tras seleccionar un modo de juego y uno de los personajes disponibles, lo único que resta es pasárselo en grande con los pasos de baile que debamos ejecutar. Para ello, y mientras los personajes están en la pantalla, en el margen de la misma aparecerán los comandos que debemos realizar para que nuestro personaje se mueva al ritmo de la música. Algunas de ésas combinaciones requerirán de nosotros una agilidad extraordinaria, aunque en la mayoría de los casos todo será bastante sencillo, sobre todo en los niveles de dificultad más bajos.

¿Algo más?

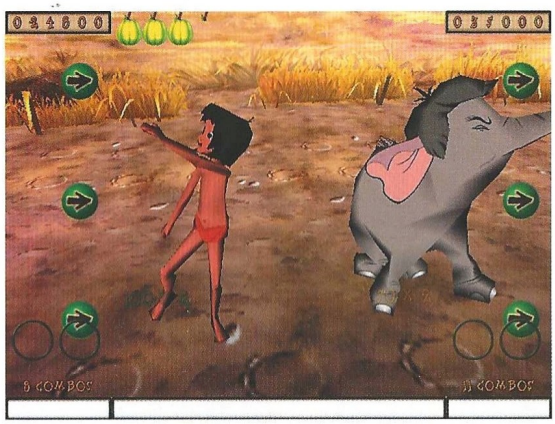
Bueno, el caso es que el aspecto más llamativo de El Libro de la Selva ya ha sido desvelado, pero cuenta con algunas cosas más dignas de mención. Por ejemplo, el apartado gráfico; sin ser de lo mejor que se puede encontrar en PC, está bien resuelto, sobre to-

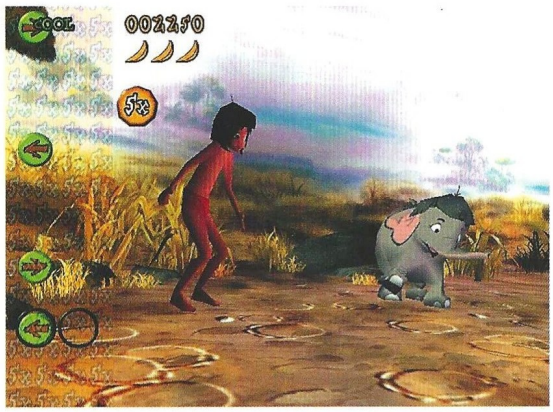


Precio: 11.990 (con Dance Mat)
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 100MB de disco duro libres, Tarjeta de Vídeo de 2MB compatible DirectX, Ratón, Puerto USB para el Dance Mat (Tapiz de baile, opcional), Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Infogrames

Tu labor en El Libro de la Selva se limita a bailar sin parar

do en lo referente a los personajes, que gozan de una animación bastante buena. Lo mismo es aplicable a los efectos de luz que amenizan las sesiones, sobre todo cuando logramos encadenar un buen número de pasos consecutivos; toda la pantalla se iluminará para incrementar la acción y conseguir que el jugador se sienta en su "salsa".





...en la Red

En el momento de analizar El Libro de la Selva, no ha sido posible encontrar una dirección URL con información acerca del juego. Puedes saber más de ésta obra de Disney y otras en www.disney.es

Por lo demás, nos encontramos ante un juego notablemente sencillo con el que casi todo el mundo disfrutará, sobre todo los más pequeños de la casa, fundamentalmente porque lo único que tendrán que hacer será bailar freneticamente del modo que más les guste.

Hay que puntualizar que el juego está en perfecto castellano, tanto los textos como las voces, así como las canciones que tendremos que bailar. Todo esto y algunas cosas más hacen de El Libro de la Selva un juego muy entretenido para cualquier edad, siempre y cuando, claro está, los productos de la factoría Disney sean de tu agrado y el baile una de tus mayores aficiones.

8,1

El Libro de la Selva

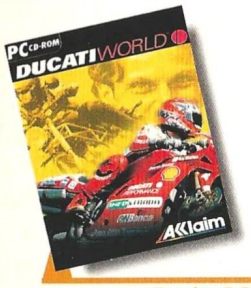
Pros: Es muy divertido, sobre todo para jugarlo con la Dance Mat. Las canciones son divertidas y están en castellano. Los personajes son fácilmente reconocibles

Contras: Es un poco sencillo y elemental; para niños es perfecto. Sin la alfombra resulta bastante aburrido.

Motos históricas buscan juego...

Ducati World

Si te gusta la velocidad tienes algunas alternativas fabulosas dentro del PC. Ahora llega Ducati World para unirse a un ya de por sí nutrido grupo de juegos, profundizando en el mundo de las dos ruedas con un punto de vista diferente a lo que es habitual, ¿mejor o peor?



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido SB16, 50 MB de Disco Duro, Tarjeta Aceleradora de 16 MB, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Acclaim
Distribuidor: Acclaim

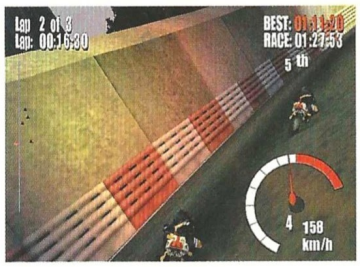
La verdad es que es difícil evaluar un juego como este, principalmente porque dividirá a los usuarios en dos grupos bien distintos entre sí. Por un lado estarán aquellos que defienden con uñas y dientes juegos como Superbike de EA, en los que la simulación pura prima sobre todo lo demás; por otro, los que quieren pasar un rato divertido sin demasiadas complicaciones.

Sin embargo, Ducati World no se encuentra ni en un punto ni en otro, más bien todo lo contrario. Principalmente, lo más llamativo del juego son los gráficos, sobre todo en lo referente a las motocicletas, muy similares a las auténticas motos que fabrica la compañía italiana. Aunque los escenarios y circuitos no están mal del todo, se aprecia una falta de originalidad con respecto a otros juegos de conducción, ya que algunos de ellos pecan de simplistas. En fin, vayamos por partes.

Control infernal

El aspecto más negativo de Ducati World es el pésimo control del que hace gala; la mayoría de las motos, aunque no alcancen velocidades excesivas, son completamente incontrolables, algo a lo que también contribuyen las perspectivas que tenemos para jugar, todas ellas bastante inestables e incómodas.

Hay dos interiores y una exterior. Las primeras proporcionan un mayor realismo, aunque se hacen demasiado complicadas debido al grado de inclinación de la motocicleta; cuando menos lo esperemos habremos girado más de la cuenta y estaremos pegados a un muro. La vista exterior nos da más facilidades a la hora de jugar, aunque tampoco son demasiadas. Debido a que la "cámara" que sigue nuestros progresos ha sido situada a una altura más baja de lo normal, tendremos un ángulo de vista funesto. La moto parece que va unida al borde del monitor con un cable rígido, haciendo unos movimientos excesivamente raros cuando vamos a girar.



...en la Red

Encontrarás información detallada sobre el juego en la dirección: **www.acclaim.com**
Y si eres aficionado a las motocicletas, puedes visitar **www.ducati.com**

Pero lo peor de todo es cuando nos encontramos con un cambio de rasante; debido a la "ingeniosa" cámara, no veremos hacia qué lado debemos comenzar a inclinar la moto, con la consiguiente pérdida de tiempo y, lo que es peor, una estrepitosa caída que nos relegará hasta el último puesto de la clasificación. Ducati World podía haber dado mucho más de sí, pero si no puedes vivir sin motos te puede interesar el modo Carrera, bastante completo y extenso.

3,7

Ducati World

Pros: El apartado gráfico, sobre todo en lo que respecta a las motos, no está nada mal. El modo Carrera es muy completo. Si te gusta Ducati más que nada en la vida...
Contras: El pésimo control de las motocicletas lo dejan tirado en la "cuneta". Escenarios y circuitos mejorables.

imagen límite

¿intentas abrir
EL PORTAL DE TU CASA
con un doble clic?

¿tienes a tu novia
"EN DEMO"?

¿has puesto de nombre
a tu perro "Explorer"?

Entonces te gustará

ZDNet España

www.zdnet-es.com

EL PORTAL DE LOS ADICTOS A LA INFORMÁTICA

américa ibérica
www.eai.es

¡Muere, inculto!

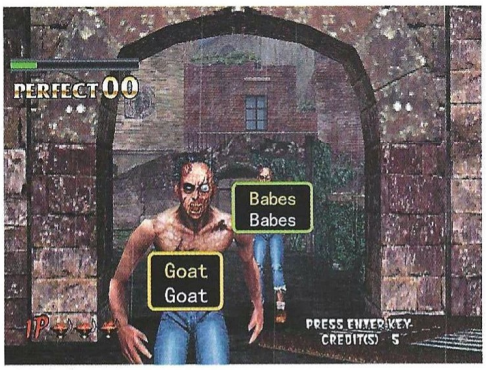
The Typing of the Dead

Typing of the Dead, a pesar de ofrecer un sistema de juego bastante original, no es precisamente lo que el usuario puede esperar, o al menos no dentro de nuestras fronteras.

Precio: 2.990
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, 600 MB de Disco Duro, Tarjeta de Video de 2MB compatible Direct3D, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Sega/Empire
Distribuidor: Planeta deAgostini Interactive

Los japoneses son unos personajes muy curiosos, sobre todo por su "exquisito" gusto a la hora de escoger los juegos con los que van a pasar algunas horas de entretenimiento. Sí, hay muchos géneros que han sido inventados en Japón y que han atravesado las fronteras del país del Sol Naciente con un éxito arrollador, ya haya sido en Europa, Estados Unidos o cualquier otro lugar de la geografía terrestre.

Sin embargo, hemos de puntualizar que el juego que nos ocupa, The Typing of the Dead, es un género muy raro, carente de aliciente para el jugador y, lo que es peor, vulgar a más no poder.



Arcade frenético, en el que lo único que debíamos hacer era disparar con nuestra pistola a todos los zombis que nos salían al paso. El juego fue convertido para Dreamcast, y miles de usuarios lo pudieron disfrutar con toda plenitud. Se esperaba que el juego apareciese para PC, del mismo modo que apareció la primera parte, pero habrá que conformarse con un sucedáneo insípido, sobre todo para los fans de la recreativa.

The Typing of the Dead llama la atención porque no podremos emplear el ratón para jugar, y mucho menos una pistola de luz como la que se utiliza en la recreativa. Lo único que podremos es utilizar el teclado para acabar con todos nuestros enemigos. ¿Y cómo es eso? Muy sencillo. Las hordas de zombis tendrán inscritas en una pequeña ventana una letras, que nosotros habremos de teclear lo más rápido posible. Cuando terminemos de teclear la secuencia completa, el zombi en cuestión perecerá... ¿y? Nada más, así hasta acabar el juego.

La verdad es que puede venir muy bien para aquellos que quieran saber dónde se encuentran las teclas sin tener que mirar en cada momento, pero ése es el único punto favorable que encontramos en un juego que no aporta prácticamente nada nuevo ¿¡!? Bueno, sí, lo de teclear continuamente a medida que "te lo pasas bien" es algo novedoso, pero nos da la sensación de que se podía haber incluido el modo original sin apenas dificultades, principalmente porque el apartado gráfico del juego es muy similar al visto en la recreativa y en Dreamcast, y porque siempre es más atractivo comprobar qué puntería logramos tener que evaluar nuestras facultades mecanógrafas, sobre todo si lo que hay que teclear está ni más ni menos que en inglés. Pensamos que es un juego muy "rebuscado".

La recreativa de la que proviene, llamada The House of the Dead 2, es mucho más interesante, aunque básicamente sea el mismo juego. Mismos mapas, enemigos y situaciones en un

3,5
Typing of the Dead

Pros: El apartado gráfico está bastante bien. ¿Quieres aprender a escribir sin mirar al teclado? Éste juego te ayudará muchísimo.

Contras: Es un tipo de juego tan extraño que la mayoría de los usuarios de PC se quedarán indiferentes. Se podía haber incluido el juego original, sería un aliciente (el único).

...en la Red

Encontrarás información sobre The Typing of the Dead en www.empireinteractive.com/uk/games_menu/Index_typing.htm

Aunque puedes saber más en el sitio web oficial: www.typeordie.com/

dot media factory

www.dotmediafactory.com

Formación 2001

El Futuro está en Internet

1 CURSO DE CONTENIDOS DE INTERNET

Aprenda a desarrollar y modificar páginas web y contenidos multimedia.
60 horas (5 semanas), 3 horas diarias de lunes a jueves.
Lenguaje HTML. Photoshop 5.5. Dreamweaver 3

2 DISEÑO PROFESIONAL

127 horas (11 semanas), 3 horas diarias de lunes a jueves.
Aprenda a crear páginas web profesionales mediante el uso de herramientas avanzadas:
Freehand 9. Photoshop 5.5.Dreamweaver 3
Flash 5. Lenguaje HTML. ASP

3 DISEÑO GRÁFICO Y AUTOEDICIÓN

Incluido tratamiento de imágenes enfocado a las artes gráficas
127 horas (11 semanas), 3 horas diarias de lunes a jueves.
Freehand 9. Photoshop 5.5. Quarkxpress 4

4 GESTIÓN EMPRESARIAL EN INTERNET.

Dominar los fundamentos de la red, la navegación, creación de páginas web, gestión de website y su uso como instrumento de Marketing.
235 horas (20 semanas), 3 horas diarias de lunes a jueves
Fundamentos de Internet. Usuario de Servicios Internet.
Programación avanzada. Diseño orientado a Internet.
Marketing y e-ccmmerce.Gestión de Website

5 NAVEGACIÓN POR INTERNET

Sacando máximo provecho de sus posibilidades como usuario en la red
12 horas (3 semanas), 4 horas diarias los viernes.
Características de Internet.Herramientas.
Conexiones FTP. Correo electrónico.
Navegación.Chats.News

Todos nuestros cursos están impartidos por profesionales de reconocido nivel en un ambiente de producción real.

Cuentan con bolsa de trabajo, posibilidad de training-formativo e inclusión de los mejores trabajos de los alumnos en la red.

Grupos reducidos con un Pentium III por alumno

Plazas limitadas
Últimos días de matrícula

Contacto:
Dot Media Factory
c/Miguel Yuste,33 bis.
28037 Madrid
Tfno.: 91 327 79 50
cursos@dotmediafactory.com

Mejor tarde que nunca

NBA Live 2001

Ha tardado pero ya está entre nosotros. Demos la bienvenida al mejor juego de baloncesto para PC. ¡¡Showtime, baby!!

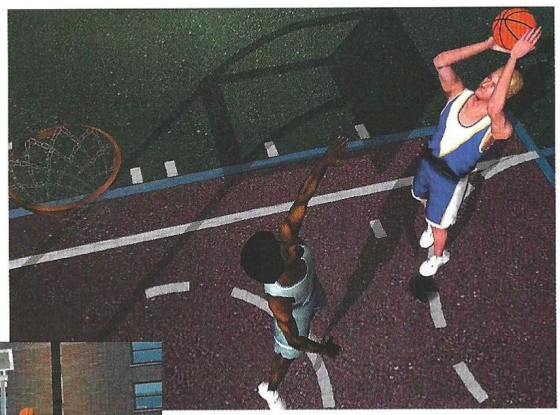
Tras casi 4 meses de dura espera, por fin podemos decir que ha llegado a nuestras manos una copia de la última versión del mejor juego de baloncesto que ha podido ver un PC. NBA Live 2001 vuelve más fuerte que nunca, y por fin, los aficionados de los Lakers podrán hacer campeones de nuevo al equipo de sus amores sin que Shaquille O'Neal y Kobe Bryant se saquen los ojos por querer ser la única estrella del equipo californiano que se tira hasta las zapatillas.

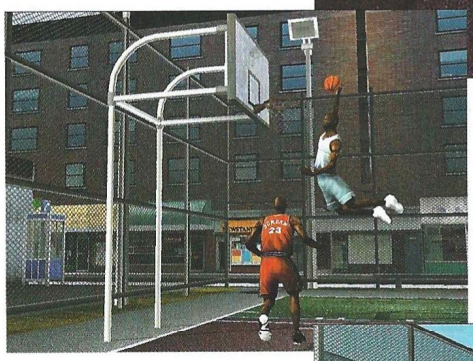
Para ser sinceros, las diferencias entre la versión de este año con la del pasado no son muchas, pero para cualquiera que ame este deporte y sienta pasión por la mejor liga del mundo, la NBA, es difícil abstraerse de un juego como este. Desde 1995, la saga ha ido creciendo y puliéndose poco a poco para llegar a una perfección difícil de mejorar.

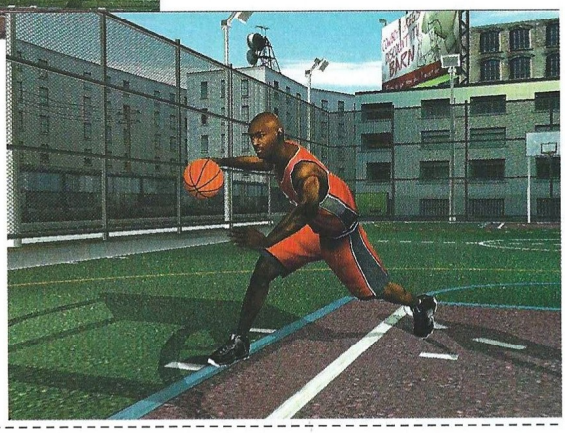
Gráficamente hablando, el juego es con diferencia el mejor de la serie. Con un equipo potente (a partir de un Pentium III a 600 Mhz), una tarjeta gráfica normal, y mucha RAM, el juego va muy fluido y rápido a resoluciones altas (1024 ó 1280) y con todos los detalles al máximo. El aspecto del juego es realmente espectacular, con los rostros reales de las estrellas de la NBA, sus cuerpos (O'Neal es una bestia parda y Kevin Garnett es fibroso y espigado), muchos otros detalles (reflejos, tableros trasparentes, gesticulaciones, etc). El único problema gráfico de este juego es el público. Aunque se ha mejorado con respecto a anteriores versiones, sigue sin estar al nivel del resto de aspectos gráficos. Incluso, prestando atención en las repeticiones, donde el zoom nos permite ver más detalles, podemos ver que el público de las primeras filas o el personal de la mesa de anotación, es terriblemente feo, pálido, y con una cara de pasar hambre que da verdadera pena.

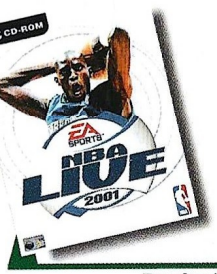
La inteligencia artificial también ha sido considerablemente mejorada. Ahora es más complicado vencer al ordenador, aunque los jugadores más experimentados en la saga NBA Live no tendrán muchos problemas para ser competitivos en el nivel de dificultad más alto. Los jugadores son más "inteligentes", luchan por los rebotes y si ven un hueco, entran a canasta sin pensárselo dos veces, y si el partido llega ajustado al final, no dudarán en hundirte a triples. El único problema es que, en determinadas ocasiones (más de las deseables), los jugadores no hacen lo que debieran. Por poner un ejemplo, Shaquille O'Neal, a un metro de la canasta rival, lo más normal es que haga un mate y asegure los 2 puntos para su equipo. Pero muchas veces decide tirar a canasta en suspensión, subiendo mucho las posibilidades de fallo. Esto es algo que sucede demasiadas veces, y que debería ser corregido, porque resta realismo a un juego que busca el máximo en esta faceta.

Los modos de juego de la pasada entrega están también aquí presentes. Podemos elegir entre

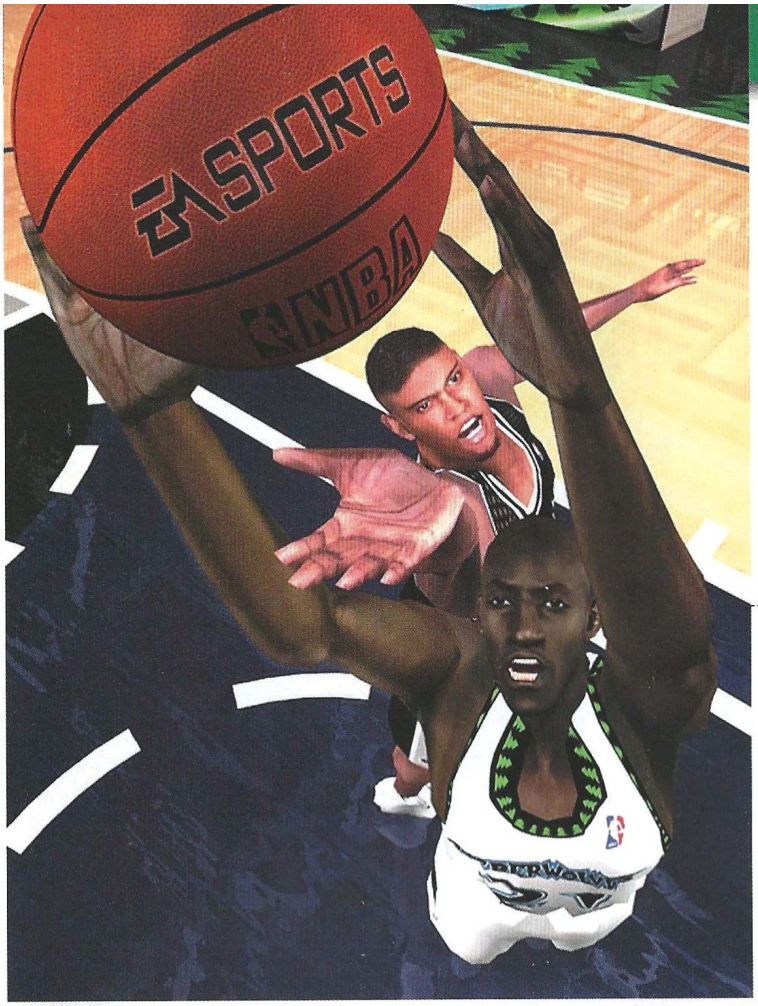




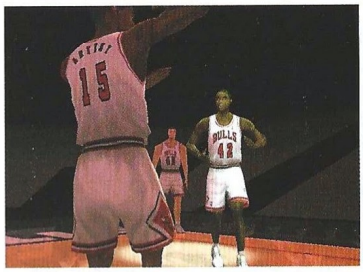


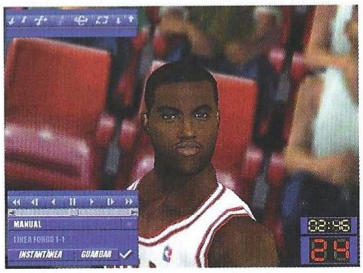


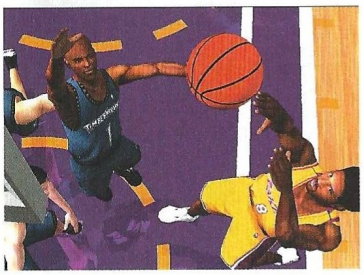
Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 90MB de disco duro libres, tarjeta gráfica de 4 MB, CD-ROM 4X, ratón y teclado, tarjeta de sonido, Windows 95/98/2000
Nº de jugadores: De1 a 29
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

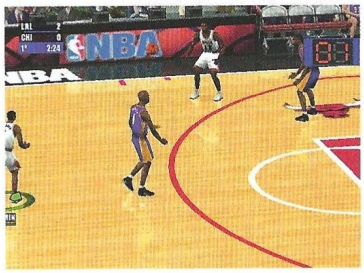


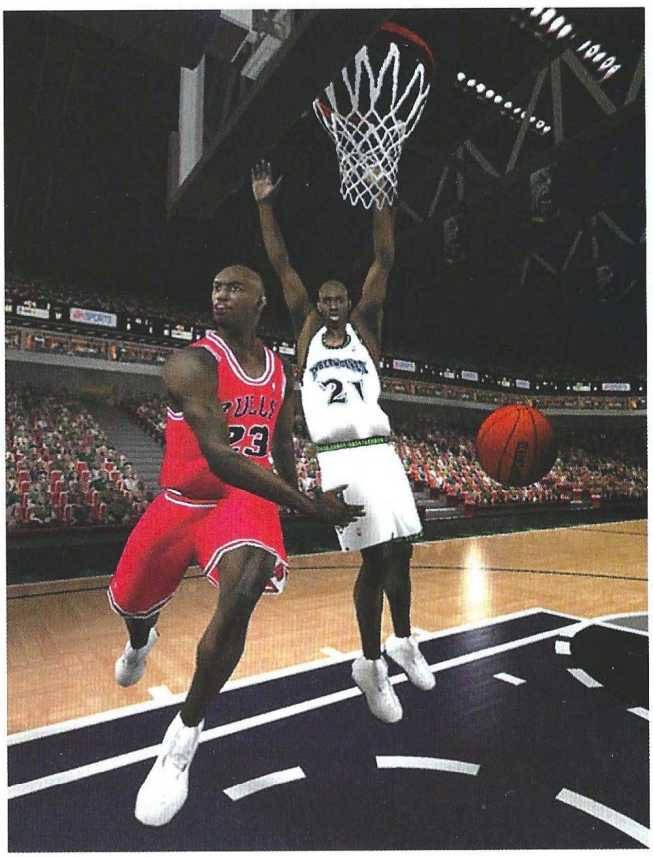
Los jugadores son más "inteligentes", luchan por los rebotes y si ven un hueco, entran a canasta sin pensárselo dos veces









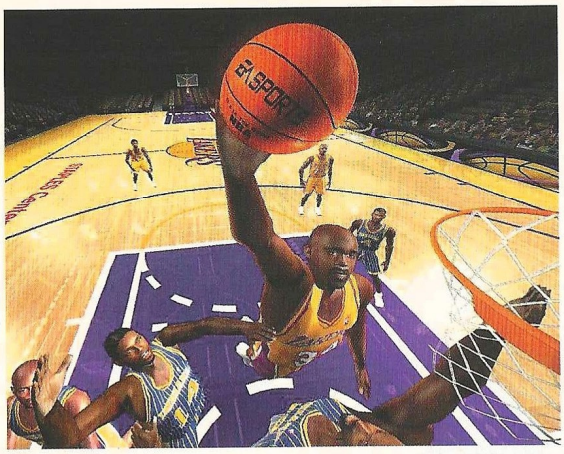


jugar un partido, jugar una temporada, los play-offs, o escoger una franquicia durante 25 temporadas e intentar hacer del equipo un campeón. Podemos hacer de todo, desde editar jugadores a traspasarlos. Por cierto, el modo de traspaso ha sido mejorado, y ahora podemos hacer fichajes a tres bandas o incluso ofrecer opciones sobre futuras elecciones en el draft. Es algo complicado al principio, pero con práctica, es fácil buscar un hueco salarial para hacernos con el jugador que necesitamos a través de un traspaso entre 3 equipos.

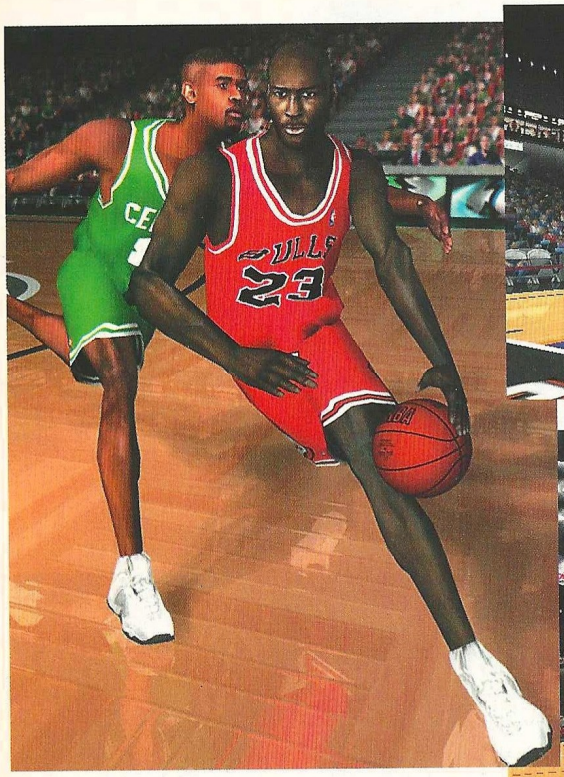
Otro detalle interesante es que, en el modo franquicia, tenemos que tener en cuenta que algunos jugadores se retirarán al final de temporada, por lo que tendremos que tener muy en cuenta los informes de nuestros ojeadores, para así poder cubrir la baja de importantes jugadores con talentosos novatos.

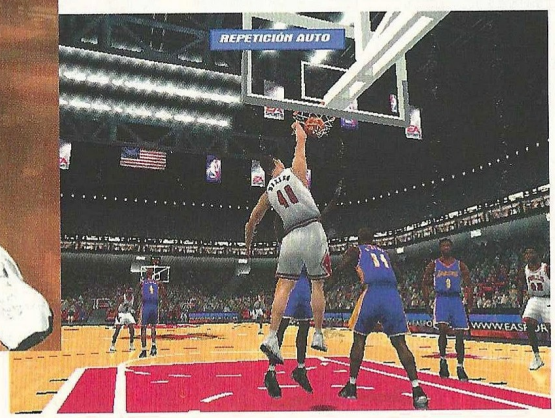
También podemos disputar un uno contra uno, que además, sirve como un buen método de entrenamiento para mejorar nuestro dominio sobre los jugadores.

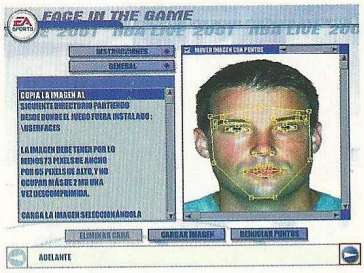
La jugabilidad sigue estando en este juego por las nubes. La acción es rápida y variada, los movimientos de los jugadores son muy variados, y más que nunca, las estrellas son estrellas y los paquetes, paquetes. Por ejemplo, si intentamos machacar delante de Alonzo Mourning con nuestro flamante nuevo rookie, lo más lógico es que el excelente pívot de los Miami Heat nos coloque un gorro difícil de olvidar. El juego bajo tableros ha sido mejorado, y ahora podemos ver a nuestros hombres grandes pelear para hacerse con una buena posición para tirar cerca de canasta. Se han añadido movimientos como ganchos, tiros saltando hacia detrás, etc.



Los movimientos de los jugadores son muy variados, y más que nunca, las estrellas son estrellas y los paquetes, paquetes







Los puntos negros, que también los hay, comienzan con la omisión de cosas como el concurso de triples, que en la versión del año pasado ponía algo más de salsa al juego en sí. Es una pena que EA Sports haya decidido eliminar este divertido apartado del juego, perfecto para jugar con amigos y preparar apretadas competiciones entre triplistas como Ray Allen, Reggie Miller o el adorado Larry Bird. También se han decidido por acabar con la opción de crear equipos personalizados, con los que poder competir contra los mejores jugadores del planeta. Era realmente divertido crear una escuadra con los nombres y apariencias de tus amigos o de jugadores de la ACB, y poder competir contra los Lakers, los Spurs, o los Trail Blazers. Esta omisión es menos importante, pero se le ha restado algunos puntos de diversión a un juego que se presta a este tipo de extras.

Tampoco encontramos árbitros a los que poder protestar, o entrenadores que den órdenes desde la línea de banda. Este tipo de detalles, aunque no afectan al juego en sí, si que lo hacen a su nivel de realismo, y es una verdadera pena que esto haya cambiado de un año para otro.

En definitiva, podemos afirmar que NBA Live 2001 es el mejor juego de baloncesto que hemos visto en un PC. Con algunos defectos mejorables, es un juego muy divertido, ágil, y que captura con total fidelidad toda la emoción del mejor baloncesto del mundo. Pero le faltan algunas cosas (concurso de triples, ¿mates?, y algunos detalles como árbitros, entrenadores) que le hacen perder algunas décimas en su resultado final. Si ya dispones de la versión 2000, es muy posible que te lo pienses antes de gastarte el dinero, como siempre sucede con estas sagas. Pero si no tienes un juego de basket, esta es la mejor opción que hay en el mercado.

...en la Red

Electronic Arts dedica una página a su juego de baloncesto en http://nbalive2001.ea.com Podrás encontrar de todo sobre este espectacular programa del deporte más apasionante.

8,9

NBA Live 2001

Pros: Es el mejor juego de baloncesto que existe en el mercado para PC. Gráficamente es un portento. Es rápido y realista.

Contras: El injustificado retraso le ha hecho perder algo de interés. Se han eliminado cosas muy divertidas, como el concurso de triples. Pequeños defectos a la hora de jugar. El público no está muy definido.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Oni

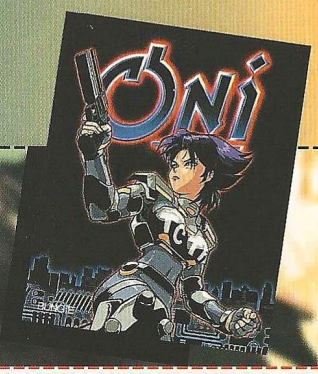
PROEIN SOFTWARE

Oni es uno de esos juegos que llaman la atención por su elaborada línea argumental y por un sistema de juego novedoso y entretenido. Además, en Oni encontrarás un apartado gráfico poco habitual en PC, ya que Bungie, grupo programador del mismo, le ha impreso una estética manga muy elaborada.

Si te gustan los juegos de acción y quieres jugar con un juego original y divertido, participa en nuestro concurso y consigue uno de los diez lotes que sorteamos, compuestos por un juego de Oni y una camiseta.

Para ello sólo tienes que responder correctamente a la pregunta que te formulamos. Una vez hayas rellenado el cupón con todos tus datos, remítenoslo y tendrás la oportunidad de conseguir éste fabuloso juego.

¿QUÉ OTRO JUEGO DE VITAL IMPORTANCIA ESTÁ PREPARANDO BUNGIE PARA PC, MACINTOSH Y XBOX?



Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. ***C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid***

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Oni")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 14 de Mayo de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 12 de Mayo de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 14 de Mayo de 2001, publicándose el resultado en el número 67, correspondiente a Junio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

¿Miedo a lo real?

F1 Racing Championship

Desde que Grand Prix 3 apareció, no hemos tenido el placer de disfrutar con un buen simulador de Fórmula 1. Video System, después de algunos intentos fallidos, nos ofrece un juego que hará las delicias de todos los aficionados que busquen un realismo muy pocas veces visto en un juego de características similares.

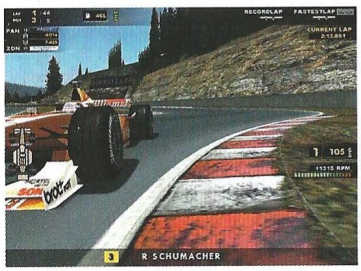
Por más vueltas que le demos no logramos entender por qué Video System, compañía que ha llevado a cabo la programación de este juego, no ha demostrado una calidad similar en sus juegos anteriores, todos ellos de Fórmula 1 y programados para los más diversos sistemas de entretenimiento. Dejando a un lado los juegos que han aparecido en Nintendo 64, PlayStation y Dreamcast, todos los que han sido publicados para PC no han logrado muy buenas críticas, fundamentalmente porque estamos hablando de un género en el que es posible encontrar joyas del calibre de, por ejemplo, Grand Prix 3 o sus antecesores, a pesar de que éstos ya tengan varios años a sus espaldas.

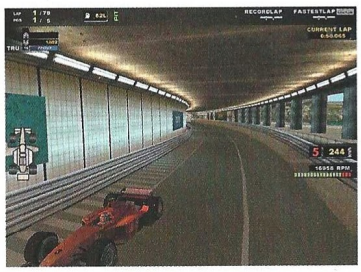
F1 Racing Championship es un juego que muestra todo aquello que un buen aficionado a la Fórmula 1 quiere encontrar en un juego: realismo, diversión y, por qué no, un apartado gráfico sublime, del que podremos disfrutar en condiciones si, como viene siendo habitual, contamos con un equipo lo suficientemente potente como para mover el magnífico motor 3D creado por Video System, plagado de efectos de luz en tiempo real y detalles de todo tipo.

F1 Racing Championship es un juego absolutamente impresionante a primera vista, ¿pero es tan bueno a la hora de jugarlo? Sí. Estamos ante un juego en el que ponerse al volante de uno de los potentes monoplazas de los que disponemos es toda una delicia, ya sea con las asistencias activadas o sin ningún tipo de ayuda. Ocurre algo similar a lo que sucedía en el ya mencionado Grand Prix 3; tras varias partidas y los pertinentes ajustes a nuestro bólido, todo será coser y cantar, aunque, como es lógico, algunos circuitos se nos resistirán bastante más de lo que nos gustaría.

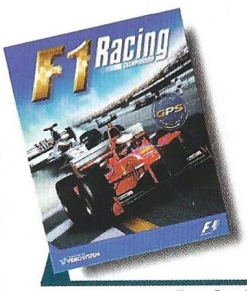
El realismo por bandera

El mayor acierto de Video System a la hora de programar F1 Racing Championship ha sido la minuciosidad con la que han trasladado los circuitos de la realidad al propio juego. Para que todo sea lo más real posible han utilizado el sistema por vía satélite GPS, con el que cada centímetro de la pista ha sido reproducido de un modo increíblemente preciso. La tecnología GPS consiste en tomar todos los datos de la pista a través de un satélite, de ahí que todas las características de un circuito en concreto permanezcan íntegras en el juego. Esto es algo que, aunque en un principio no lo parezca, es muy importante, sobre todo de cara al usuario experto, muy acostumbrado a los detalles por pequeños que éstos sean. Por ejemplo, el famoso circuito de Mónaco cuenta con unos niveles de detalle fascinantes, y por primera vez se ha provisto a la subida del Casino de la inclinación adecuada; ahora es mucho más pronunciada que en el resto de los juegos antes vistos.

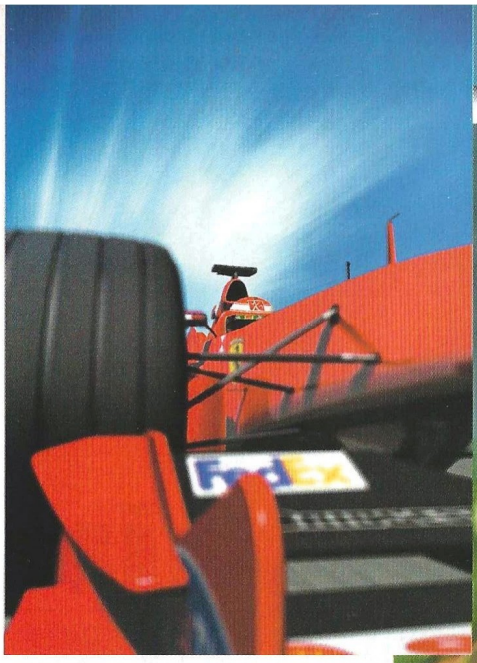


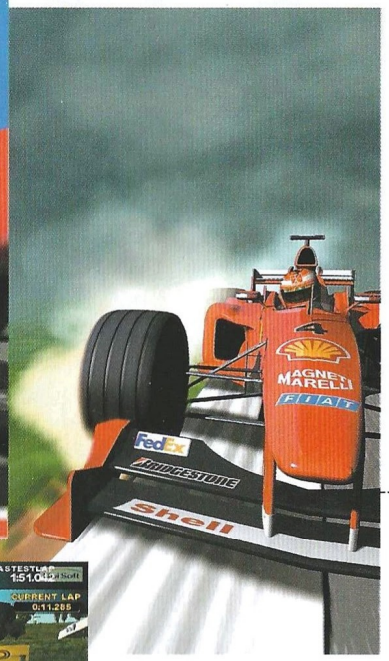


Lo mismo es aplicable a los vehículos, que han sido reproducidos con todo lujo de detalles siguiendo los datos proporcionados por la FIA. La publicidad que éstos llevan en la carrocería y el comportamiento de los mismos es exacto al de la



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 300, 64MB de RAM, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, 600 MB de Disco Duro, Tarjeta Aceleradora, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 22
Editor: Video System
Distribuidor: Ubi Soft





Los vehículos han sido reproducidos con todo lujo de detalles siguiendo los datos de la FIA

realidad, aunque se han utilizado los datos oficiales de la temporada del '99, algo que puede echar para atrás a algunos jugadores. Se han tenido en cuenta más de 70 parámetros para que el comportamiento del coche sea lo más cercano posible a la realidad, todo ello gracias al motor Revenge, el poderoso motor gráfico de F1 Racing Championship, capaz de trabajar con gráficos avanzados en 32 bits y 70.000 polígonos por pista con un refresco de pantalla de 60 frames por segundo. Además, los escenarios se generan a una distancia real de 1,5 kilómetros, lo que hace que el "popping" sea menos pronunciado. Lógicamente esto será posible en equipos con un gran potencial, aunque el resto no desmerecerán en absoluto.

La IA (Inteligencia Artificial) de los contrarios es francamente buena, y no dudarán ni un momento en cerrarnos el paso si nos acercamos con la intención de rebasarles en una apurada de frenada. A medida que la carrera vaya progresando aprenderemos a jugar, pero los contrarios también, de modo que si nosotros no cometemos el mismo error dos veces consecutivas ellos tampoco tienen por qué hacerlo.

Por último, existe un modo de juego en red local para ni más ni menos que 22 jugadores, logrando unas partidas frenéticas y altamente competitivas.

F1 Racing Championship es un juego absolutamente maravilloso y gustará a todos los seguidores de la Formula 1, pero bajo nuestro punto de vista no logra superar con claridad al "rey de reyes": Grand Prix 3.

...en la Red

En la página web oficial de Video System encontrarás información acerca de éste y otros juegos de la compañía, sólo tienes que entrar en: www.dreamsquare.co.jp/index.html

También puedes visitar www.ubisoft.es/productos2/f1/index_es.html una web dedicada en exclusiva a F1 Racing Championship. Por último, si te encanta el maravilloso mundo de la F1, no dudes en visitar www.fia.com, la página de la Federación Internacional del Automóvil.

9,1

F1 Racing Championship

Pros: *Un apartado gráfico sublime y un control de los vehículos maravilloso hacen de éste juego una opción idónea para los fanáticos del circo de la F1. El modelado de los circuitos es el mejor que hemos visto en mucho tiempo. 15 vistas diferentes desde las que pilotar (o disfrutar de las repeticiones).*

Contras: *Necesitarás un equipo muy potente para sacarle el máximo partido. No cuenta con las licencias actualizadas, aunque son las de la temporada '99. Si no eres un experto te resultará un pelín difícil.*

Dos en uno

Battle of Britain

Sir Winston Churchill definió para la historia la importancia de la Batalla de Inglaterra con aquella popular frase de «nunca tantos debieron tanto a tan pocos». Ahora puedes revivir aquellas cruciales jornadas para el devenir de la Segunda Guerra Mundial en tu ordenador.

Una vez más la Segunda Guerra Mundial es la protagonista de un simulador de vuelo. Más concretamente la Batalla de Inglaterra, ese periodo en el que los ingleses estuvieron al borde del abismo y en el cual se descubrió que la Luftwaffe no era perfecta y que necesitaba unas mejoras que nunca llegaron del todo.

Piloto y estratega

A diferencia del resto de los simuladores, nuestro trabajo no sólo se limitará a pilotar los aviones y cumplir con las misiones asignadas. Para hacerlo más interesante y para meternos más en la acción, podremos dirigir la Luftwaffe o la RAF.

En nuestras manos estarán decisiones como el tipo de avión que realizará una misión, el tipo de misión, si llevará escolta o no, la cantidad de aviones en ella... También deberemos decidir la ruta de vuelo y otros muchos parámetros más. En definitiva que deberemos de crear una estrategia en toda regla.

De poco nos servirá enviar en cada misión a todos los aviones que tengamos. A corto plazo puede que funcione, pero a largo plazo nos iremos quedando sin aviones, ya que la producción de estos será incapaz de cubrir todas las bajas. Además deberemos echarle un vistazo a nuestros aeródromos, ya que éstos pueden ser objeto de ataques, por lo que deberemos asignarles una defensa.

Después de planificar la misión, tenemos dos opciones. Sentarnos tranquilamente y ver como se desarrolla, o por el contrario podremos saltar a la cabina de uno de los aviones que toman parte en la acción e intentar poner las cosas en su sitio por nosotros mismos. Hagamos lo que hagamos, podremos pasar de estrategia a pilotaje y viceversa con un simple clic.

Un detalle que debemos tener muy en cuenta es que dentro de cada avión hay una tripulación. En esta ocasión no hay aviones pilotados por anónimas tripulaciones; nuestros hombres sufren de fatiga si se les trata demasiado duramente.

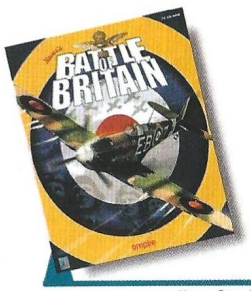
No podemos enviar a un escuadrón misión tras misión a bombardear un objetivo, por ejemplo, ya que lo que conseguiremos será cansar a la tripulación y no podrán cumplir con la misión o, lo que es peor, perderemos aviones y valiosas tripulaciones con experiencia. Lo mismo pasa con el bando inglés; deberemos darles un respiro para que su nivel de fatiga disminuya y el de moral aumente, o nos veremos en graves problemas.

Dependiendo del bando elegido, podremos volar unos aviones u otros. Por el bando inglés disponemos del Supermarine Spitfire y el Hawker Hurricane. Por el lado alemán podremos volar el Messerschmitt Bf-109E, el Bf-110 y el, bombardero en picado más famoso del conflicto europeo, el Junker JU-87 Stuka.

Además podremos volar en los bombarderos que participaron en la batalla, el Heinkel HE-111, el Dornier Do-17 y el Junker Ju-88, aunque en estos únicamente podremos manejar los puestos de ametralladoras, siendo el ordenador el que se encargue de pilotarlos.

Cada avión es real, más a nivel gráfico que a nivel de comportamiento en vuelo. Todos ellos están soberbiamente diseñados, aunque interiormente sean un pocos más parcos. La cabina virtual es muy buena, y podremos manejar los mandos directamente a golpe de ratón, además de mirar a nuestro alrededor.

El comportamiento en vuelo del avión está muy cercano a la

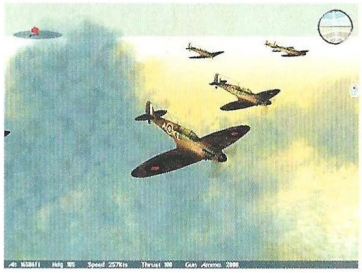


Precio: 2.990
Requerimientos: Pentium II 233, 32Mb de RAM, 400Mb de disco duro, CD-ROM 6x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D 8Mb
Nº de jugadores: De 2 a 8
Editor: Rowan
Distribuidor: Planeta de Agostini

Para hacerlo más interesante y para meternos más en la acción, podremos dirigir la Luftwaffe o la RAF

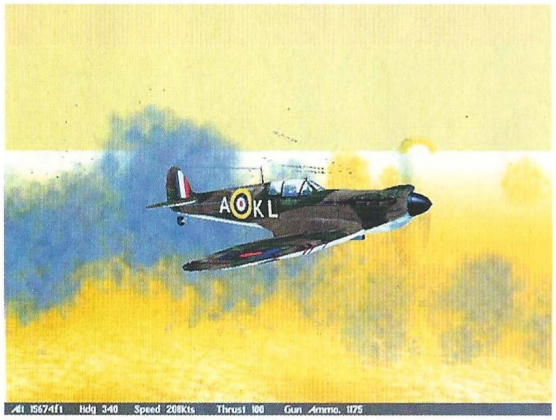
realidad, y aunque puede parecernos algo complicado y frustrante a los menos experimentados, los puristas lo considerarán fantástico.

Rowan ha sabido realizar un buen simulador y un buen juego de estrategia. Tanto en uno como en otro, podremos pasar horas y horas de diversión, sufriendo las consecuencias de nuestras propias decisiones.



...en la Red

Puedes encontrar más información sobre este juego en la página web de Empire que se encuntra en esta dirección: www.empireinteractive.com/BOB/



8,0

Battle of Britain

Pros: La posibilidad de poder controlar la flota entera le da al juego una dimensión nueva. La magnifica reproducción de los aviones y de los acontecimiento acaecidos.

Contras: Incluso con los niveles más bajos de realismo, el juego es difícil, y sólo los pilotos más curtidos en el cielo virtual sabrán sacarle provecho al juego.

Blade

The Edge of Darkness

UN COMIENZO ES UN TIEMPO DIFÍCIL

Blade es un juego excepcional. Consiste en algo tan simple, y tan sumamente complicado a la vez, como es el hecho de ir avanzado a través de diferentes escenarios para recoger todo lo que, entre ellos, encuentres de interés. Su fundamento se basa en la búsqueda y la recuperación de la mítica espada Blade para desterrar al Mal como ya lo hiciera una vez. El Mal lo contamina todo y tú deberás ser quien extirpe sus raíces de la Tierra con ella, pero llegar a conseguirla requiere esfuerzo y no pocos sacrificios.

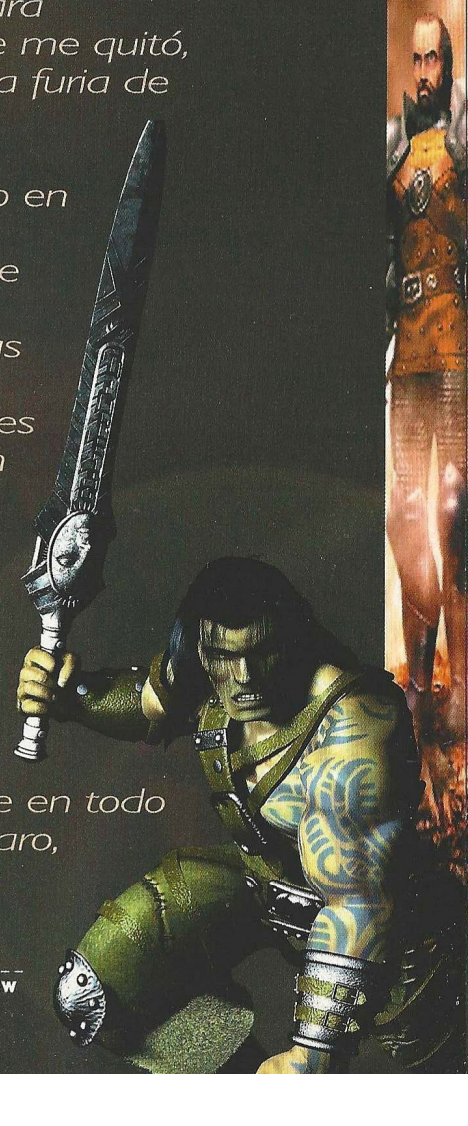
Blade, el juego, tiene varios finales alternativos pero tendrás que llegar al último nivel poseyendo cinco runas si quieres terminar de la mejor forma el juego. Para ello deberás recorrer muchos niveles cuyo fundamento es el siguiente: entrar en el espacio frente al cual te sitúa la acción, descubrir qué secretos esconde apoderándote de ellos al tiempo que sobrevives, y encontrar la salida para adentrarte en el siguiente nivel. En la mayoría de los casos el final del nivel coincide con un peligro máximo: una trampa o un monstruo de final de fase. Una vez superados podrás continuar.

A lo largo de los diferentes retos que se vayan proponiendo deberás tener en cuenta determinadas cosas: se te darán armas y vida suficiente como para que sea posible acabar –todo dependerá de tu destreza–; no tienes porqué matar a todos los enemigos que encuentres a tu paso: a veces no sirve de nada y encima te quitarán algo de vida con toda seguridad. Casi nunca te fíes de los atajos, porque muchas veces dejarás de encontrar objetos importantes que te beneficiarán, escondidos en los recovecos de los decorados: explóralo todo. Para solucionar este problema, y dado que los mapas a través de los que tendrás que moverte son inmensos, deberás realizar un recorrido sistemático y exhaustivo de los mismos, explorando siempre de derecha a izquierda en las bifurcaciones que surjan, hasta llegar al final. Regresando al principio del nivel cuando te pierdas y apuntando lugares clave o elementos

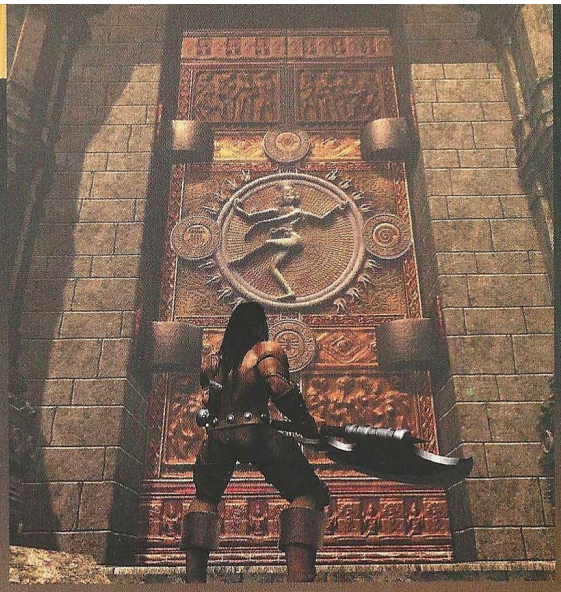
UNA BÚSQUEDA OBSESIVA

La espada Blade. ¿Una leyenda o una realidad...? No sé. De momento me dirijo hacia mi tierra natal en busca de alguna pista que me lleve hasta ella para terminar con la inmundicia que infesta la Tierra. Ya no tengo nada que perder porque lo he perdido todo. Tan sólo me queda encontrar la espada para arrebatar al Mal lo que me quitó, para despedazarlo en la furia de mi venganza.

¡No puedo más! Tan irresistible es vivir inmerso en esta realidad de locura, como soñar sabiendo que las fuerzas del averno se ciernen sobre estas tierras destruyendo todo lo que amé. Me esperan horrores que pocas mentes serían capaces de asumir, terribles sacrificios y no pocas ocasiones para rendirme ante mis enemigos. Pero no desesperaré. Mi propósito es firme y el poder de Blade se encargará de convertirme en todo lo que soñé. Soy un bárbaro, pero no por ello debereís subestimarme.



Blade: The Edge of Darkness



diferenciadores dentro de una misma fase para reconocer cuándo has pasado por el mismo sitio con anterioridad. Rompe todas las cajas que encuentres, toneles, barriles y vasijas porque dentro encontrarás alimentos para reponer vida. Podrás elegir jugar entre cuatro personajes. En los recuadros aparecen los tres restantes, ya que nuestra solución se ha hecho con el Bárbaro.

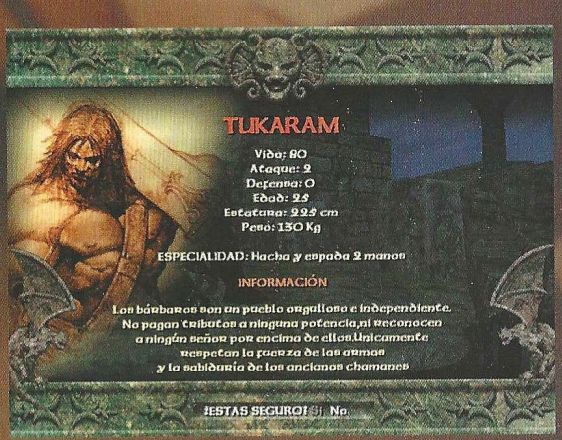
Estos trucos que te ofrecemos a continuación harán mucho más agradable tu paso por el juego. Para acceder a ellos tienes que seleccionar "JUEGO" en el menú de opciones una vez que hayas empezado a jugar, "ARENA" / "CONFIGURACIÓN DEL JUGADOR". Tienes que escribir en el nombre del personaje los códigos y volver al juego. Cuando pases de nivel o cargues una partida tendrás que volver a introducir el código si quieres beneficiarte de los trucos.

BARBARO: GUYAGAO / "1" reduce arma, "2" aumenta arma, "3" aumenta escudo, "4" reduce escudo. IVALAOSTIA "F9" subes al siguiente escenario, "F8" aumenta el nivel de lucha.

CABALLERO: SCAIGUOKER / "G" sable láser, "K" rayos gamma.

AMAZONA: PAMELA CHU / "F10" invencible, "F5" y "F6" rotar cámara, "P" cámara libre.

ENANO: NO LEM KGB / "H" cortar cabezas, "M" cambiar skins, "X" efecto matrix.



TUKARAM EL BARBARO

Avanza por el decorado hasta que llegues a divisar un puente sobre el río. Puedes subir hacia el puente a la izquierda, pero tienes que continuar recto porque llegarás hasta unas cuevas con arañas que tendrás que matar. Tendrás que encontrar un arco con un carcaj y seguir hacia delante. En la última cueva tendrás que luchar con unos orcos y subir hasta una especie de construcción que se encuentra sobre la puerta para accionar la palanca que la abre. Tienes que avanzar por el desfiladero. Mata los orcos que sea necesario y sigue hacia delante hasta que encuentres una subida a tu derecha, antes de llegar al orco que guarda la puerta. Tendrás que saltar al otro lado del puente, pero no importa. Camina hacia la derecha y encontrarás vida tras el puente. Camina hacia la izquierda y entrarás en el siguiente recinto subiéndote al dintel de la puerta y entrando por el pasadizo que tiene unas escaleras que bajan hasta el patio.

Camina hasta que llegues al siguiente muro y sube por el a la derecha. Pasarás al descampado siguiente. A la derecha encontrarás un espacio con un puente derruido que no puedes saltar. Si caes encontrarás un poción de fuerza y una espada. Una vez que encuentres las primeras casas tendrás que explorarlas hasta que te sitúes al otro lado de la escalinata, donde está el pequeño estanque. Tendrás que entrar en el interior de las casas de la derecha hasta que encuentres una forma de subir al piso de arriba. Esta pauta se repite a medida que avanzas en los niveles de juego, por eso es necesario que apuntes elementos de los lugares que atraviesas, para no repetirte. De nada sirve que especifiquemos aquí esos elementos porque para ti puede que no tengan significancia: debes elegirlos tú mismo.

Una vez que hallas llegado a la zona donde está el estanque, entra en la casa de la derecha y explora la caverna cuando se hunda el suelo: encontrarás vida. Sigue subiendo pisos arriba y llegarás a la plaza en donde se encuentra el tótem. Cuando creas que no hay forma de llegar hasta allí, descubrirás una ventana a la cual debes trepar para entrar en una casa que tiene acceso a la plaza del tótem. Empújalo para tirarlo y entra en

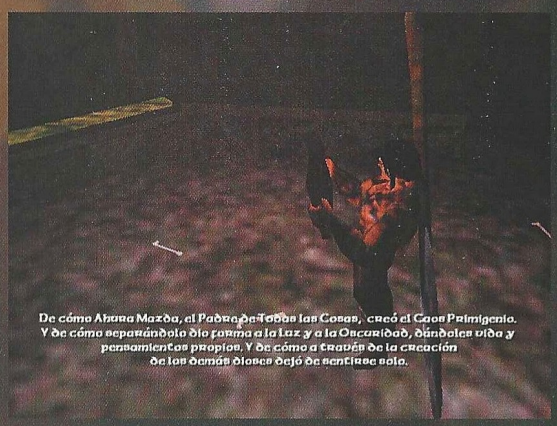
el salón del trono: En la parte de atrás encontrarás un enemigo que guarda una misteriosa llave para la verja que se encuentra fuera de tu alcance. Quítasela y dirígete hacia ella para abrirla. Avanza por las estancias a las que la verja te da acceso y llegarás a la última habitación en donde tienes que activar una palanca. A la derecha del trono se abrirá un pasadizo que debes explorar. Entrarás en una sala en donde el techo comenzará a bajar. Tienes que pulsar los cuatro cubos de piedra para detenerla. Continúa hacia delante y en cuanto pases el puente y llegues a la cuesta una gran roca en forma de esfera se te vendrá encima. Tienes un recoveco a la derecha en donde resguardarte de ella. A la izquierda una estancia guarda la extraña arma en forma de luna creciente. Sigue caminando hacia arriba y pasa varios patios de roca hasta llegar al último en donde tendrás que entablar una lucha con esqueletos que irán surgiendo del suelo. Cuando los hayas eliminado podrás activar la palanca que se encuentra en la pequeña sala interior y acceder, retrocediendo a un par de patios, a un lugar parecido a un monumento prehistórico en donde tendrás una revelación.

LAS MINAS

Avanza entre los abismos saltando y resguárdate en el muro que escalas para que la piedra rodante pase sobre ti. Encontrarás un guardia y más adelante una ventana de donde tienes que saltar para caer a una rampa por donde se deslizará otra piedra rodante. Con un poco de suerte acabará con alguno de tus enemigos al aplastarlos. Sigue por los carriles hasta que llegues a un puente. Verás que el enemigo no se mueve y es porque el suelo se romperá cuando pases. Salta, pues, y lucha con él o mátalo con las flechas. Cuando camines pasado el puente, un desprendimiento te pillará desprevenido por lo que debes huir a toda velocidad para que no te arrastren las piedras.

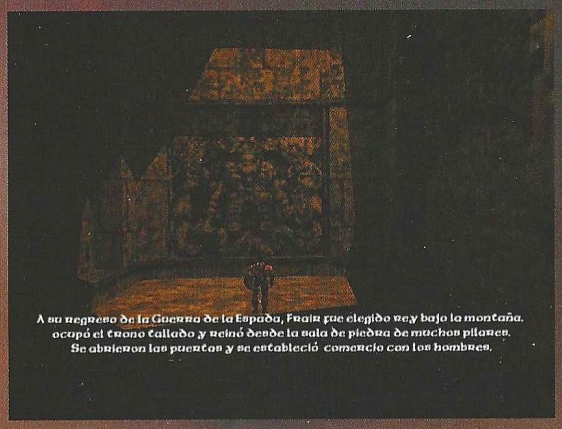
Avanzando por la curva encontrarás a un enemigo delante de una verja al cual debes derrotar para quitar una llave. Lucha cerca de la verja porque de lo contrario estarás a tiro de un arquero que se encuentra en las proximidades. Entra en el interior de esos túneles y tendrás que matar varios engendros pequeños antes de llegar a la explanada en la que dos orcos y un troll –los orcos aparecerán más veces cuando vuelvas a ella–, te estarán esperando. Habrá varias salidas desde la explanada: la que está a la izquierda es la última que debes tomar. Ve a la primera de la derecha –la que no está bifurcada–. Entra y llegarás a un ascensor. Baja de un salto hasta el suelo y entra en la cueva para matar las arañas y tomar la poción de poder. Sigue avanzando hacia el interior, salta en los puentes y usa los salientes para avanzar si las distancia son más grandes. Recoge la gema roja. Sigue avanzando hasta llegar de nuevo al ascensor y a la explanada.

Desde la explanada, de nuevo, entra en la puerta de la derecha que está bifurcada y avanza por el corredor de la derecha. Llegarás a un lugar en donde verás cómo un bicho se come la gema azul. Debes saber que ese lugar en donde ahora te encuentras es un túnel circular con un pasadizo que lo atraviesa. Tienes que recorrerlo hasta encontrar al bicho que se comió la gema y matarlo para recuperarla. Una vez que lo hayas hecho tendrás que matar también a los enemigos hasta que halles la llave de hierro que te permitirá abrir la puerta grande que está en ese nivel. Si la abres llegarás a la explanada de nuevo. Vuelve a entrar por donde antes, pero esta vez hazlo por el corredor de la izquierda, llegarás a un puente que se rompe y a un ascensor. Mata el arquero que está al final de los raíles y avanza por los que están al otro lado. Cuando uses flechas puedes recoger las que están en el suelo y reutilizarlas. Cuando vayas avanzando llegarás hasta un puente partido con un arquero al otro lado. La puerta que guarda no puedes abrirla, sino que



De cómo Ahuna Mazda, el Padre de Todas las Cosas, creó el Caos Primigenio. Y de cómo separándolo de forma a la Luz y a la Oscuridad, dándoles vida y pensamientos propios. Y de cómo a través de la creación de las demás diosas dejó de sentirse solo.

Blade: The Edge of Darkness



tienes que saltar, matar al arquero y bajar por la izquierda, donde hay unos bloques de piedra, hasta encontrar en la roca una galería con una débil puerta guardándola. Allí encontrarás una caverna con arañas. Encontrarás lagos de ácido más adelante hasta que llegues a una sala con un montículo de piedra enorme. Esta escena tiene tiempo ajustado para terminarla porque el ácido comenzará a llenar la sala. Tienes que correr como si la vida te fuera en ello y escalar por la pirámide de piedras subiendo en espiral para llegar hasta lo alto y recoger lo que allí se guarda: un texto sagrado. La tabla de la primera runa dará paso a la apertura de la puerta frente a la que se encontraba el arquero. Saldrás de nuevo al puente partido y tendrás que bajar de nuevo hacia el suelo por los bloques de piedra. Tendrás que llegar hasta el final, hasta lo más profundo porque allí se encuentra la gema verde. Como puedes observar, el decorado del lugar en donde se encuentra la gema es una espiral. Bajo por una escalera, la tomo y subo por otra más vasta para enfrentarme a un enemigo considerable. Una vez que le haya derrotado y quitado la llave, abriré la puerta y llegaré hasta la explanada.

Desde allí entra por la puerta de la izquierda y coloca las gemas. Sitúate en el centro del patio, mata al troll que está abajo y ten cuidado con las rocas que ruedan porque aparecerán antes que salgas al exterior. Una vez al aire libre, avanza unos metros y encontrarás un agujero en el suelo: allí habrá un grabado cuyo significado debes conocer.

TELL HALAF: EL LABERINTO

La fortaleza tiene dos anillos. Desde donde te encuentras debes avanzar hacia delante ya que no puedes pasar por la reja. Encontrarás cuatro grupos de dos torres circulares cada uno. Dos de ellos tienen un puente que da acceso al anillo interior pero sólo podrás cruzar uno de ellos desde fuera. También verás la salida de las alcantarillas por donde terminarás la fase, pero de momento no puedes hacer nada con ella. Sigue avanzando, subiendo y bajando escaleras y matando cuanto sea menester hasta llegar al último torreón con una palanca cerca de la verja donde había comenzado, junto al boquete en la muralla. Ese torreón te permitirá el paso al anillo interior a través del puente que se encuentra sobre la verja. Una vez que estés en el anillo interior, debes seguir el mismo proceso de matar orcos y enemigos dando la vuelta, sólo que esta vez, antes de bajar al suelo encontrarás un pequeño recodo en la cornisa, con el suelo de madera, antes de entrar en la fortaleza, a un caballero del duque con una llave dorada.

Ahora tienes que entrar en el interior del castillo, pero evita luchar cuanto puedas y sube las escaleras hasta llegar a la puerta de la habitación del duque. Si llevas la llave podrás abrirla. Una vez dentro, acciona la palanca que se encuentra en la librería de la derecha y tendrás acceso a un ascensor que lleva hasta la sala del trono. Allí encontrarás un caballero agonizante y una llave. A la izquierda un pasillo te llevará hasta el ascensor y éste al alcantarillado. Allí, descendiendo encontrarás una que debes empujar para acceder al conocimiento. Al salir encontrarás una trampa con cuchillas redondas y fuego. Tienes que saltar entre las cuchillas y los pozos para burlarlos. Una vez superada la trampa podrás salir afuera por la reja de las alcantarillas que viste desde el anillo exterior.

EL PANTEÓN DE LAS TUMBAS

Entra en la fortaleza a la izquierda de las puertas para subir al piso de arriba y matar al arquero. Entra en el patio, avanza hacia la izquierda del edificio principal, aniquila al arquero que encontrarás en la torre y entra en ella hasta llegar a una habitación con un agujero en el suelo donde encontrarás sobre una mesa un mapa y una llave de hierro. Vuelve al patio primero, el de la rampa y entra en la primera puerta que está a la izquierda según abres la verja de hierro. Es un laberinto poco complicado: tienes que avanzar por la derecha, salir a un soportal y seguir hasta la puerta del fondo que da a una habitación con el suelo de madera. Sólo hay una forma de seguir avanzando por las estancias hasta llegar a una sala con el suelo de madera roto. Camina con cuidado hasta la habitación que se encuentra al otro lado y encontrarás la llave del cementerio. Vuelve por todo el intrincado espacio de habitaciones y escalones hasta el principio y baja al patio que se encuentra un

nivel por debajo de la puerta que te dio acceso a este complejo en cuya primera sala también encontrarás a la izquierda y en frente dos salas menores con objetos interesantes. Deberás destrozar con la espada una de las paredes para acceder al interior de una pequeña habitación.

Una vez que estés en el patio más bajo, entra al cementerio por la puerta grande usando la llave que encontraste en la sala a la que accediste con el suelo roto. La puerta se cerrará y tendrás que luchar contra muchos esqueletos. Usa el árbol como parapeto y entra en la tumba del rey. Te retará su esqueleto. Tienes que acorralarlo y matarlo para que puedas librarte de él. La estatuilla que está en la tumba debe ser recogida y dispara una flecha sobre el pulsador que se encuentra muy alto en la pared, detrás de la tumba.

Entrarás en un complejo de pasillos y en uno de ellos que, primero desciende y luego asciende, te sorprenderá un enorme péndulo con fuego en su interior, parecido a un incensario, que recorre todo el estrecho corredor. Tendrás que refugiarte en los recovecos situados en forma de zig–zag en las paredes para avanzar hasta el final del pasillo. Encontrarás la tabla de la tercera runa. Tendrás que salir al exterior, hasta el lugar en donde está la entrada al complejo de donde recogiste la llave. En los soportales de los que parece la capilla se encuentra la puerta que da acceso a la tumba de la reina. En la sala principal encontrarás enemigos que, una vez eliminados, darán paso a la puerta situada junto a la estatua para que puedas dejar la pequeña diosa de la fertilidad en la parte posterior. Hecho esto se abrirán puertas en el piso de arriba y podrás entrar en la sala del sarcófago de la reina. Cuidado con el suelo que se abre. Para abrir la reja tendrás que disparar un flecha al interruptor de la pared y enfrentarte al gigante de piedra que aparecerá cuando estés en la tumba de la reina. Tendrás que tomar la espada del interior del sarcófago.

LA FORTALEZA DE LA ISLA

Aparecerás frente al puente. En el primer recinto tendrás que conseguir la llave que da paso a la planta baja de la torre, que se encuentra sobre la mesa de la habitación de las murallas. Entra y ve hacia la derecha hasta que llegues a un patio en donde veas un esqueleto ahorcado. Sube a la torre y pasa a una segunda para recoger la llave de hierro que abre una puerta en la torre. Accederás al interior y encontrarás una puerta que podrás abrir con esa llave. Entra en el interior de la torre y sube hasta las almenas para descubrir el techo de una sala con una chimenea. Entra en la sala y podrás abrir dos puertas que se encuentra a ambos lados de la chimenea.

Una vez que te encuentres en el exterior llegarás hasta una especie de piscina de lava que verás a la derecha según bajas las escaleras. Cerca encontrarás una palanca que hará que la lava desaparezca de ese aljibe. Si entras en el hueco dejado por la lava verás que se te dará a conocer el secreto de las runas. Explora la zona de sótanos y vuelve a salir al exterior para bajar de nuevo las escaleras y llegar hasta una sala inundada de agua en la que encontrarás una llave. Se cerrarán las puertas hasta que aniquiles a los enemigos que vayan apareciendo pero en cuanto lo hagas se abrirá una puerta que te permitirá salir al exterior. Con la nueva llave en tu poder abre la puerta de las mazmorras y asciende por la rampa que sube desde el suelo hacia la parte superior de la torre. Llegarás así hasta un lugar que es la par-

Blade: The Edge of Darkness

te superior de un techo. Caminarás por entre las vigas para descubrir que te hallas sobre la estancia en donde se encuentra el minotauro: el primero de muchos otros que encontrarás a lo largo del juego.

A pesar del impresionante aspecto de estos seres mitológicos, no debes alarmarte porque en realidad es relativamente fácil acabar con ellos. A diferencia de otros monstruos, para luchar contra el minotauro tendrás que pegarte a él, sí, como lo oyes, pegarte a su cuerpo tanto como puedas, encararte de forma automática para que no tengas que preocuparte de buscarlo y comenzar a moverte en círculos a su alrededor, aprovechando para asestarle combinaciones de golpes con tu espada cuando él realiza un ataque. Verás: él se mueve lento. Cuando comienza a llevar a cabo un ataque no variará su postura y asestará el golpe en la dirección en que comenzó a ejecutarlo. Como tú te moverás en círculos constantemente a su alrededor, para cuando descargue la furia de sus puños estarás, con toda probabilidad a su lado, por lo que el golpe no te afectará y además tendrás tiempo para ejecutar una combinación de golpes dobles antes que reaccione y se gire hacia ti. Para cuando quiera hacerlo ya estarás de nuevo en su costado y preparando el siguiente ataque. En cuanto lo hagas un par de veces te resultará fácil terminar con el monstruo. Sólo es ya cuestión de tiempo hasta que se le acabe la vida. Esta táctica deberás repetirla con el resto de los minotauros que encuentres en el juego, ¿de acuerdo?

Cuando termines con él, te dará la llave de la torre, aquella a la que se accedía a través de las rampas por las que había pasado no hace mucho. A estas alturas de juego ya deberás saber cómo se estructuran más o menos los entornos en donde se lleva a cabo la acción y podrás volver hasta la puerta de la torre a la que se accede a través de la rampa. Subiendo por la rampa encontrarás diversos enemigos que tendrás que aniquilar cuando no te quede más remedio, hasta llegar a una zona con un mural que puedes leer. Junto al mural se encuentran dos lámparas ardiendo y en cuanto acabes de leerlo graba la partida si tienes mucha vida porque lo que viene a continuación es bastante complicado. En cuanto entres en la sala del vampiro no podrás salir de ella hasta que hayas vencido. El vampiro es rápido, es el monstruo final de fase en este nivel y es letal. Se mueve muy rápido, sus ataques te quitan bastante vida y además tiene la facultad de desaparecer para situarse a tu espalda y chuparte la sangre para recuperarse de las heridas que le propines en la batalla. Deberás mantenerte lo más alejado posible de él y salir corriendo en cuanto desaparezca porque se pondrá detrás de ti. Sólo las combinaciones de movimientos con tu espada podrán salvarte. Si no andas listo en pocos minutos estarás en el otro mundo...

SHALATUWAR

En la fortaleza tienes que correr e ir al grano y no dejarte atrapar en luchas inútiles que no te reportarán nada. Hay muchos arqueros disparando flechas y encontrarás orcos de habilidades formidables con la espada que no podrás afrontar con mucho éxito. Así pues, avanza a toda velocidad entre los patios primeros que aparecen en éste nivel y en cuanto llegues a la cuesta que comienza en el patio, la que está después de quitarle la llave del almacén a uno de los orcos y entrar dentro del complejo, sube por ella para esconderte rápidamente en el primer recoveco que encuentres en la pared a tu derecha. Una roca enorme bajará rodando por la cuesta pero ¡ojo!, que te vas a en-

contrar un orco esperándote en ese provisional refugio frente al peligro rodante que se te avecina, así que ve preparado para atacar nada más llegar. Una vez que la roca haya pasado de largo podrás avanzar a toda velocidad por la cuesta, girar a la derecha y seguir avanzando hasta que encuentres una escalinata y una puerta con una ventana: rompe la puerta y podrás recoger una armadura que te estará esperando. Un poco más adelante se encuentra el acceso principal al interior de la fortaleza. No será difícil.

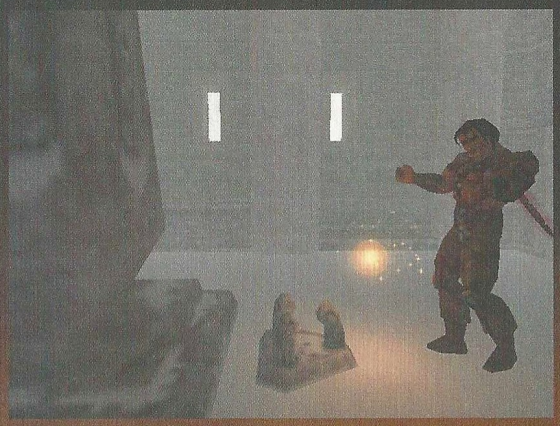
Encontrarás una puerta cerrada, pero la llave de esa puerta la tiene un orco que está en el piso de arriba al cual se accede yendo a la izquierda del lugar por donde entraste a la sala bajo los arcos. Una vez que tengas la llave en tu poder podrás abrir la verja de hierro. Subiendo llegarás hasta un patio en donde te espera un desafío descomunal, por lo que deberás grabar la partida antes que comience si tienes bastante vida en tu poder. Verás: en primer lugar aparecerán, guiados por un superior, varios orcos que te atacarán sin piedad y sin cuartel. Si los acorralas en una esquina te será más fácil acabar con ellos. Más tarde será otro minotauro el que tenga a bien despellejarte vivo, pero ya sabes cual es el procedimiento a seguir con estos seres. Cuando hayas acabado con él te será proporcionada una llave, pero el cabecilla te atacará bajando al patio. Tienes que evitarlo porque asesta unos golpes descomunales. En cuanto baje al suelo dejará abierta una puerta y tienes que ir hacia ella para accionar la palanca que se encuentra en uno de los muros cercanos. En cuanto la hayas accionado súbete a la pared de ese pequeño patio interior. La cuestión es que él no podrá subir si te pones a darle tajos desde el borde mismo del muro sobre el que estás encaramado hasta que acabes con su vida. Una vez que lo hayas eliminado podrás subir al tejado y recoger del interior de una garita una poción de poder. Baja al patio donde te batiste con el minotauro y vuelve al lugar desde el cual viniste por la escalera cuya verja abriste al accionar la palanca.

A la derecha de la entrada al edificio principal de la fortaleza se encuentra el acceso a las mazmorras. Tienes que bajar hasta el fondo y dedicarte a exterminar a los seres que allí encuentres hasta que puedas acceder a la puerta del fondo, que te permitirá llegar por unas escaleras hasta la celda en donde se encuentra el duque. Cuando éste salga un orco le decapitará: lucha contra él desde el interior de la celda, en el umbral de la puerta y te será más fácil derrotarle porque es bastante difícil de matar. El orco gigante te dará una llave que te permitirá acceder a una puerta situada en un nivel inferior en donde encontrarás la salida de Shalatuwar.

LA FORTALEZA DE NEMRUT

Entra en la fortaleza por un hueco abierto en la muralla a la derecha según caminas hacia la gárgola. Enfréntate a dos caballeros que aparecerán pero haz que bajen al suelo y combate contra ellos desde una posición más elevada en el hueco por el que entras al castillo. Desde ahí podrás asestarles golpes sin parar hasta que los elimines. Entra por la puerta que tienes cerca gracias a la llave que le quitas a uno de los caballeros y ve eliminando los que encuentres porque se llaman unos a otros y acuden a la refriega: si los aniquilas uno a uno sin que se den cuenta los demás te será más fácil pasar esta fase. Encontrarás un entramado de patios y muros que parece a primera vista complicado, pero que en realidad no lo es tanto cuando pasas cinco minutos en él. Tienes que trepar por una pared de baja altura para llegar hasta un lugar en donde se encuentra una pequeña hoguera ardiendo para matar al guardia que está ahí cerca y dirigirte a la caseta en donde encontrarás una llave y verás una palanca que deberás accionar si quieres entrar en el castillo. Una vez dentro de los patios la táctica a seguir será la misma: combatir a los caballeros desde lejos y eliminarlos de uno en uno. Yendo por los corredores y patios –ya dijimos que a primera vista parece un entramado complicado pero que luego no lo es si lo exploras de forma sistemática–, encontrarás un espacio con el tejado de madera que destacará entre toda la construcción porque aquella es de piedra. A esta construcción puede llegarse desde el suelo y dentro encontrarás dos minotauros: el que está en la cuadra a la que puedes acceder manejando la palanca que se encuentra junto a la puerta, devora plácidamente a uno de los caballeros. Ese no es el importante aunque podrás obtener una espada de doble filo si lo aniquilas. El otro, el que está en una habitación en la que aparentemente no ocurre nada, pero que en

Blade: The Edge of Darkness



cuanto entras sale el minotauro desde detrás de unas cajas, tienes que destruirlo para poder obtener la llave que te permitiera entrar en el complejo principal. Encontrarás otra llave más y una poción de vida completa si al entrar avanzas por una especie de corredor exterior que se encuentra a la izquierda, entras a una sala escalando la pared y te acercas al hueco que se encuentra cerca de la escalera.

Avanzando ya por el pasillo principal encontrarás dos caballeros al fondo que tendrás que eliminar si quieres proseguir. Al final del pasillo encontrarás unas escaleras a la izquierda. Sube por ellas y date la vuelta a la mitad para ver que sobre la puerta que se encuentra abajo existe un pulsador de piedra, exactamente igual a los que ya has visto con anterioridad. Tienes que lanzarle una flecha para activarlo y dejar que se abra la puerta. Si bajas a los subterráneos a los que da acceso esta puerta encontrarás dos trampas: la de la sala con el techo que se baja debes inutilizarla lanzando a la habitación un cráneo de los que hay esparcidos por el suelo. Una vez que hayas cruzado hasta la puerta sin peligro deberás lanzar una flecha al pulsador que se encuentra al otro lado del pasillo para abrir la puerta a la que da acceso la sala de pinchos en el techo. Si tienes que volver a repetir la operación porque se te acaben las flechas, y tines que volver al pulsador a recogerlas, no olvides lanzar de nuevo el cráneo contra la sala del techo que te aplastará. Entra y sabrás más acerca de Blade. Coge la runa y sal al exterior.

Cerca del lugar en donde apareces encontrarás dos patios a los lados de un pasillo sin barandilla que da acceso a una sala rectangular, en cuyos extremos se encuentran sendos receptáculos para dos amuletos. Los amuletos los encontrarás en los patios, pero te será difícil alcanzarlos. En el patio que tiene la torre en el centro con contrafuertes conectados al pasillo exterior por donde te mueves, tienes que bajar, recoger el amuleto que es redondo y amarillo y acceder en uno de los dos cuadrados que forman el patio a la palanca que activa el mecanismo que te permitirá salir de allí. Deposita el medallón en el extremo que corresponda de la sala rectangular. Ve al otro patio. Puedes acceder a la torre que no es maciza haciendo equilibrios sobre los contrafuertes. Dentro llegarás a unas catacumbas, en donde encontrarás una poción de poder y una tablilla cerca de las cuchillas parecidas a las que había en el castillo del conde. En el patio se encuentra una poción de vida en una de las esquinas y el medallón. Para salir del patio vivo tendrás que terminar con una legión de peligrosos esqueletos que te harán la vida imposible.

Cuando tengas el nuevo amuleto colócalo en el cuadrado del extremo de la sala superior, frente al primero que encontraste, aunque para ello tendrás que salir al exterior y volver a entrar recorriendo todo el castillo hasta llegar a la sala rectangular. Cuando los hayas enfrentado podrás entrar a la sala principal de esa especie de catedral que es el castillo mismo y un monstruo final de fase te atacará. Parece indestructible, pero si acorralas al bicho en una de las esquinas y no le das tregua, se acobardará y podrás despacharlo a gusto sin apenas recibir daños. Procura subirte a una pequeña repisa para estar un poco por encima de su altura cuando lo acorrales. Una vez que lo hayas matado encontrarás que en su lugar aparecerá la gema blanca.

EL DESFILADERO DE ORLOK

Entra en la fortaleza de niebla y camina a toda velocidad sin reparar en los enemigos que te salen al paso porque acabarán con tu vida en unos instantes. Toma el primer camino que te quede libre a la izquierda y luego en la bifurcación el de la derecha. Sube las tres piedras en forma de peldaño y ve hacia el árbol del claro, pero salta porque el suelo se de-

rrumbará bajo tus pies. Avanza unos pasos y salta al agujero que está un poco más abajo. Entra por el túnel y atravesarás a la izquierda un arco bastante tosco. Llegarás a un claro que parece una caseta y que en realidad es la entrada a la fortaleza de los orcos. Una vez que entres en la red de túneles, camina siempre a la derecha hasta que llegues a una estancia pequeña en donde se encuentra una palanca. Actívala y oirás un golpeteo. Gírate quedando de espaldas a la palanca y toma el primer recodo a la izquierda hasta que llegues al lugar en donde se produce el ruido. Es una salida pero el palo que sube y baja te impide avanzar, luego vuelve a la palanca, ahora que ya sabes dónde se encuentra y desactiva el mecanismo para volver al lugar por donde subía y bajaba el palo y salir de allí.

Llegarás hasta dos patios en los que se encuentran sendos monumentos en el centro: en uno de ellos hay un monolito sin más con un mazo de hielo apoyado en la base, para luchar contra un gigante que aparecerá después. En el otro un monolito con un receptáculo cerca del pedestal. Ahí es donde debes situar el orbe, que es un elemento de juego que se encuentra en una de las habitaciones cercanas sobre una mesa. No tiene mucha complicación encontrarlo ni bajar de un salto al patio para situarlo en el receptáculo. Se abrirán puertas que te llevarán hasta la gema azul y hasta el exterior de la fortaleza, en donde combatirás contra el gigante de hielo, usando una táctica similar a la de destrucción de los minotauros, pero alejándote en ocasiones cuando lo creas oportuno porque el monstruo es algo más ágil que los minotauros.

EL PALACIO DE NEJEB

Recorre el palacio y según entras, a la derecha en el soportal, entras por las puerta y sigues el pasillo hasta dar con una salita a la izquierda en donde verás dos columnas de ladrillo. Una de ellas no llega al techo y si blandes contra esa tu espada se caerá dejando el paso libre para que entres al aljibe en donde tendrás que vértelas con el gigante. Hay una espada en el centro del aljibe. Cuando lo mates tendrás que tomar la llave, salir de allí y buscar la puerta que abre esa llave para llegar a una sala inundada de agua con una llave en el pedestal. Acciona la palanca para abrir la reja y continúa por las salas de agua hasta subir unas escaleras y llegar a una extraña celda a la que puede llegarse desde el patio también, con una llave en el centro. Al cogerla se cerrará la verja y comenzará a salir el gas. Tienes que usar la llave que encontraste antes que ésta en la cerradura para abrir la verja y que no mueras asfixiado.

Ve ahora a la puerta que se encuentra bajando hacia los patios interiores según entras al patio del palacio por la derecha atravesando los soportales y el agua para bajar por las escaleras. Llegarás a un patio que parece no tener continuidad pero ahí está la verja en una de las paredes. Ábrela con la llave y entra. En otro espacio podrás derribar el muro que se encuentra cerca de la gran puerta. Entrarás en una galería de rampas subterráneas. Desciende hasta llegar al ascensor que da al patio para activar la palanca que abre la puerta. Tienes que pasar un puente, superar su desafío y llegar hasta una red de enlaces inferior. Una de las columnas tiene un puzzle: pulsa los resortes a medida que se van activando, pero memoriza el orden y obtendrás una llave. Abre la puerta y te enfrentarás a otro gigante. Ahora tendrás que llegar hasta las estancias superiores y encontrar una runa sobre el dintel de una de las puertas, activarla con un disparo de flecha y quedarte en el centro del espacio al que se te dará acceso. La trampa puedes burlarla activando los cuatro resortes que aparecen en la pared antes que se complete el ciclo de funcionamiento. Encontrarás una tablilla y tendrás que irte hasta llegar a una especie de templo en donde te atacarán sin piedad. Entre los murales volverás a encontrar al vampiro con el que ya te blandiste.

EN EL DESIERTO

Encontrarás enemigos por toda la edificación en el centro de la cual se encuentra el templo. Recoge los objetos que encuentres al explorar, salta el foso y en el otro lado verás una botella que debes recoger especialmente. A través de las construcciones cercanas llegarás al templo subiendo por su interior. Busca una cornisa para bajar y llegarás hasta el lugar del pórtico que hasta entonces era inaccesible. Activa las palancas. Entrarás a un lugar con columnas muy juntas en donde aparecerá un gigante que debes matar para, a la izquier-

Blade: The Edge of Darkness

da de la entrada de la sala, descubrir una pared y tirarla abajo para entrar en una nueva estancia en cuya estantería se encuentra un pulsador que debes accionar para entrar en el pasadizo que tenía la sala con el abismo entre sus losas. Accederás a una runa cuando pases por ellas.

Junto a la entrada al recinto hay dos templos: uno con agua y otro con fuego. Recoge agua del estanque con la botella que encontraste y depositala en el altar del templo indicado para tal fin. Tomando una antorcha y prendiéndola, llévala hasta el altar que sirve para la ofrenda de fuego. Se abrirá la puerta en el patio y encontrarás tres poderosos enemigos. Uno de ellos llevará una llave. Ahora tendrás que recorrer el recinto en busca de la entrada y no la encontrarás hasta que estés sobre un cuelo de madera con un agujero en el que debes dejarte caer. Allí encontrarás otra llave para el mausoleo, pero no saldrás de ahí hasta derribar a otro gigante que aparecerá de repente. Cuando acabes ve hacia la cripta con las tumbas y adéntrate cuanto puedas hasta que encuentres un bastón con una piedra incrustada. Tómala y ve hacia la entrada principal del templo. Lee las inscripciones sobre la puerta. Coloca el bastón donde se indica y cuando la luz entre en el interior del templo, las puertas se abrirán.

Entra y pulsa la piedra del centro. Verás que un rayo verde llegará hasta una gema verde en una de las puertas. Entra y encuentra otra gema para colocarla en la puerta pareja y que la luz entre por ella para abrirla. Desciende por el pasadizo hasta el manantial y mata los enemigos que aparezcan para poder continuar. Coge la gema de ámbar con el escarabajo y sal por la cueva hasta llegar a donde se encuentran los dos gigantes que tienes que destruir.

EL MUNDO DEL VOLCÁN

Entra y acciona la palanca para pasar después sobre el puente. Pasa por la escalera y salta el roto del siguiente puente para volver por un ascensor y llegar hasta una entrada cerrada. Tienes que pulsar sobre las dos losas como ya has hecho antes. Entra por la puerta y toma la primera salida de la escalera: caminarás por un pasillo cuyo suelo te hará caer, tendrás que enfrentarte a un poderoso enemigo y pulsar una palanca –para correr hacia la plataforma que se eleva– antes que la lava que avanza te alcance. Recoge la corona y salta de nuevo hacia la escalera. Toma la siguiente salida y te llevará hasta la Espada de Fuego. Al final de la escalera no podrás abrir la puerta de hierro sin antes haber ido por el pasillo desde donde procedían tus enemigos, para enfrentarte al engendro que tenía la llave y a su "animal de compañía".

Huye hacia el puente por la otra escalera y ve por la parte superior hasta llegar a las gárgolas que escupen fuego. Uno de los caballeros que encontrarás llevará una llave con la que abrirás una de las puertas que da a un patio. Encontrarás una construcción en la parte inferior con una puerta, que abres al pulsar el objeto de siempre. Coge el arma y vuelve al pasillo en donde están las gárgolas. Cuando llegues a las mazmorras tendrás que enfrentarte a dos minotauros y accederás a las puertas que se abrirán. Ve a las escaleras en espiral hasta que encuentres un puente y llegues a la última para llegar a lo más alto del complejo. Los demonios que vengan después serán el preludio al combate con el gigante de fuego. Cuando lo derrotes conseguirás la gema negra.

EL LUGAR NO PROFANADO

Encontrarás la entrada a orillas del río. Adéntrate en la construcción y llegarás hasta una pared con dos pulsadores que harán despertar a un gigante de piedra. Cuando lo derrotes avanza por entre las columnas hasta la puerta sellada y desciende por entre una de las columnas que está en mal estado al suelo de la sala. A uno de los lados de la sala se encuentra un pulsador a gran altura. Dispara una flecha con el arco para que se abra una salida: sube y toma el pasillo de la izquierda, pasa por delante del patio del estanque y llegarás hasta el altar en donde debe depositarse la gema ámbar.

Sigue hasta el altar de la gema azul pero ten cuidado y dispara una flecha a la calavera de los ojos rojos antes de entrar: desactivará una trampa. Al poner la gema en su sitio encontrarás que se abren dos accesos. En un pasillo yendo desde la cripta encontrarás una poción de poder y tras

cruzar algunas estancias llegarás a ver el tercer altar. No puedes llegar a él desde ahí así que pulsa las piedras que encontrarás a tal efecto cerca. A la derecha del ventanal de las piedras podrás llegar a un lugar desde donde saltar a la plataforma que activaste y poder llegar a ella. Coloca la joya blanca en el altar y lucha. Encontrarás numerosos enemigos y minotauros, pero el último altar está protegido por magia.

De las entradas que daban paso a la cripta en el patio, una tenía un pulsador en el suelo que abría un hueco en la pared. Coge de la pared la piedra, pero como el mecanismo deja de funcionar si no lo pulsas, tendrás que golpear varias veces la columna de madera que sostiene el dintel. Ahora ve a dejar la gema negra y atraviesa el portón para saltar a la plataforma desde allí. Desciende por el agujero y llegarás luchando hasta el pasillo en donde están los elefantes. Camina entre ellos y llegarás hasta el estanque de una sala en donde los diferentes pulsadores activaban plataformas suspendidas. Mata al enemigo, coge la espada y el escudo y entra en la caverna. Llegarás hasta un gigante de piedra que luego te permitirá enfrentarte a un enemigo mucho más poderoso. Llegarás hasta el lugar en donde reposa la espada Blade que la diosa te dará.

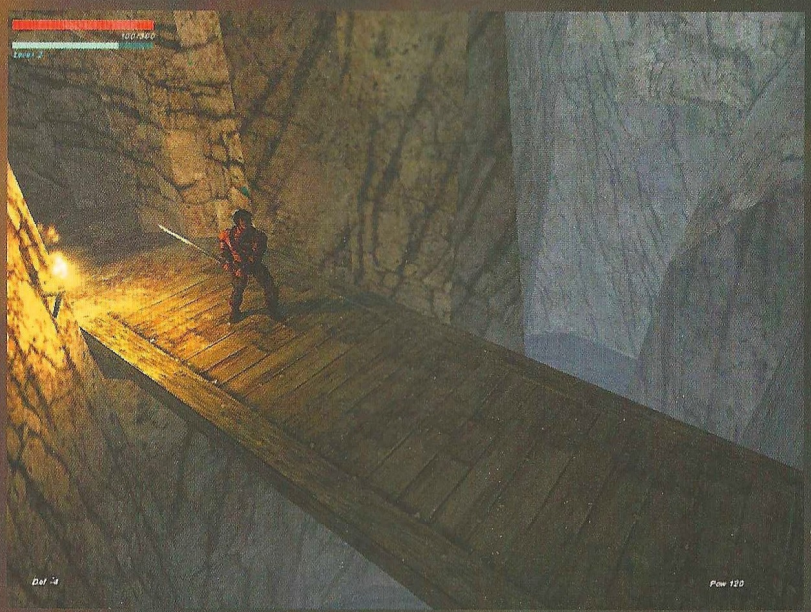
LA TORRE CASI FINAL

Camina por el desfiladero y entra en los pasadizos. Ve por el camino de la derecha en el foso hasta llegar al puente y salta desde allí a la gruta del foso. Avanza entre el río y salta de roca en roca hasta enfrentarte a un enemigo que lleva una llave necesaria para avanzar en el juego. Sigue avanzando hasta llegar a la sala en donde encontrarás un escudo, para volver al lugar desde donde habías visto la torre pero no podías avanzar. Sube por la escalera de caracol hasta la explanada y tendrás que superar el reto de dos engendros para poder pulsar la palanca que activa el mecanismo de la puerta. Entra en la torre por la puerta del pasillo y te encontrarás con un gigante, avanzando hasta llegar a un ascensor que te trasladará al siguiente nivel.

Allí encontrarás la armería. Sube por la escalera y te enfrentarás a dos gigantes más antes de entrar por un largo pasillo, coge la corona que te protegerá del fuego y combate a los enemigos que sea imprescindible batir para subir al piso siguiente. Más adelante tendrás que salvar porciones de lava saltando con habilidad por los elementos arquitectónicos del juego que se encuentran incrustados en las paredes. Después de subir por un ascensor te enfrentarás al enemigo final en el interior de la torre: un demonio y Dal Gurak eran el desafío antes de llegar al episodio final. Mata al demonio y enfréntate al Señor. En la forma que tiene la sala hay lugares donde podrás esconderte de los hechizos de este ser despreciable para atacar después.

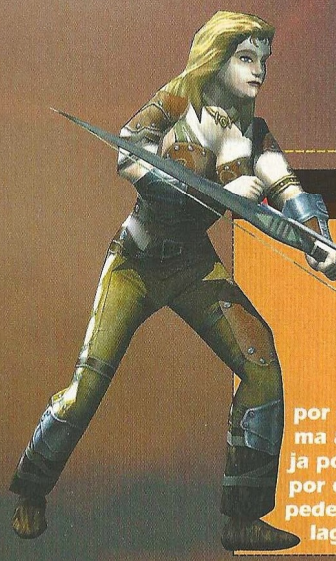
EL FINAL

Camina por el desfiladero pendiente de los desprendimientos y los temblores que los provocan porque tras pasar la cueva el camino es más peligroso y puedes caer al abismo cuando se corte. Mata a los enemigos que encuentres en la sala y llegarás hasta una verja que estaba cerrada. Avanza por el pasillo que está en la otra punta de la sala. Ve hasta el final y coge la llave que está entre los gigantes a los que tendrás que matar en cuanto resuciten al tomar prestada la llave.



Blade: The Edge of Darkness

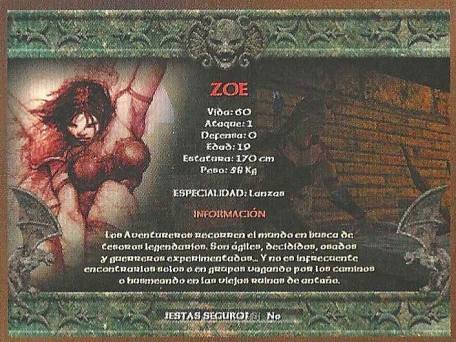
La amazona: *primer nivel*



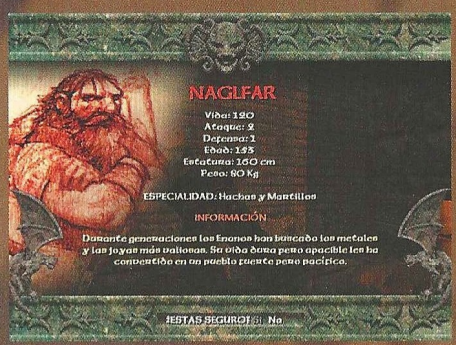
Entra en el interior de las pirámides para activar los mecanismos y evitar las trampas. Se abrirá un acceso. Entra a la derecha y tras subir las escaleras salta por la barandilla y avanza por el camino hasta la bifurcación. Allí toma a la derecha hasta el puente. Salta y baja por la izquierda para coger el carcaj. Ve por el borde del muro de la izquierda en el pedestal para llegar a una sala y después al lago. En los subterráneos encontrarás una trampa de rayos que bloquean la llave. En el primer piso encontrarás dos palancas que debes activar. Entra en el pozo para coger la llave y abre la puerta de otro laberinto. Llegarás hasta unas escaleras por donde subir al mausoleo. Al levantar la losa del sarcófago tendrás que enfrentarte en el cementerio a los esqueletos: activa las dos palancas. Desciende por las escaleras y explora hasta llegar al lugar en donde se guarda la llave del templo. Vuelve a mausoleo y baja las escaleras pero ahora a la derecha hasta que aparezcas detrás del altar. Te enfrentarás al monstruo final de fase.

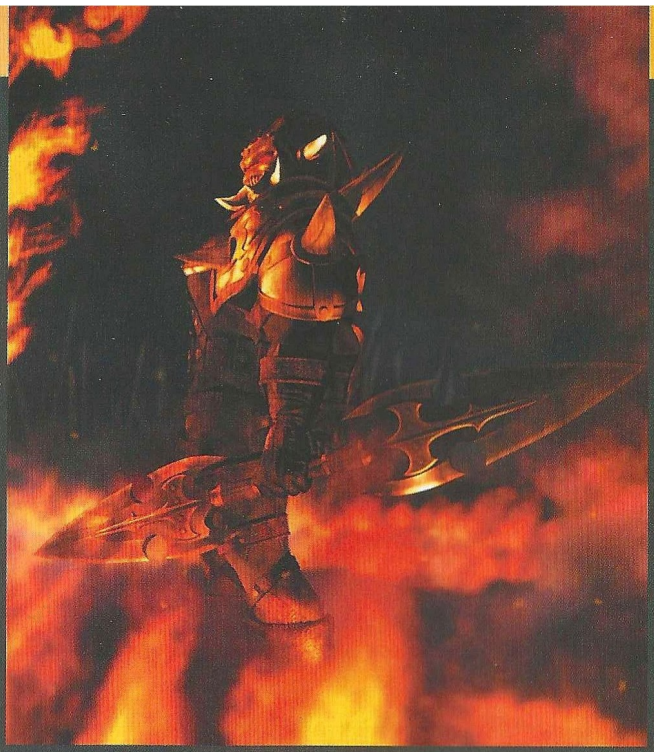
El enano: *primer nivel*

Avanza a la derecha hasta llegar a una sala en donde un enemigo te dará una llave si lo matas. Avanza hacia la sala central que está en la ciudad cuidándote de las grietas que se abren en el suelo. Al otro lado de la sala verás un combate pero no puedes salvar la distancia del salto. Entra en el pasadizo hacia la izquierda y encontrarás un orco al que quitarás la llave de la puerta de la sala de provisiones que estaba cerrada. La llave de la sala central está detrás del tablón de madera. Pulsa las tres piedras del mecanismo en el orden derecha, izquierda y centro. Tras la sala con la trampa de flechas llegarás a una estancia con un escudo. Abre el portón en la sala central saltando en los terremotos que abren el suelo y ve hacia el ascensor. Una vez abajo encontrarás una habitación con una palanca que abre la puerta de troncos que te permitirá llegar hasta el otro lado de la sala. Ve hacia la gran caverna, cruza el puente saltando y sube las escaleras. Sigue recorriendo salas y pasillos hasta llegar al salón del trono. Detrás estaba el mecanismo que abría la entrada a la biblioteca. Sortea las cuchillas aprovechando el momento en que se posicionaban para activarse corriendo hacia atrás. En la penúltima estantería estaba una llave oculta tras un libro. Dos pulsadores sobre las estanterías activaban la puerta de la sala secreta de la biblioteca: coge el libro sagrado de las crónicas y vete.



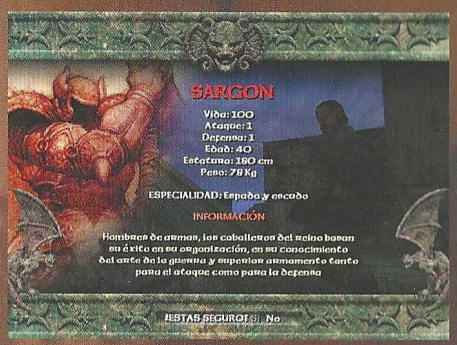
Vuelve sobre tus pasos y atrae la atención del minotauro para que se caiga por la falla abierta en el suelo. Salta al otro lado y verás que hay una puerta que no puedes abrir. Sigue adelante y avanza hasta el otro extremo de la galería cuando el suelo comience a agrietarse. Descubrirás pronto una nueva galería y avanza por entre las rocas que sobresalen de la pared en vez de ir por la





plataforma: las rocas están a la izquierda. Ya en el pasillo tendrás que enfrentarte a un minotauro. Sigue avanzando y matando hasta que encuentres al ser que llevaba la llave del principio. Si continuas avanzando encontrarás una verja en donde accionar el mecanismo de apertura gracias a la llave que llevas contigo.

Pasa y baja por el corredor hasta llegar a un cruce en donde se encuentra una puerta que requiere la correspondiente llave para ser abierta. En los pasillos que están a los lados encontrarás, entre otras cosas la llave que necesitas en poder de un secuaz del Mal. Entra en la galería cilíndrica y derrota al gigante de lava para poder alcanzar la llave que necesitas. Ve descendiendo hasta llegar a una sala con una llama en el centro. Si entras por el pasillo siguiente saldrás a un lugar por donde ya habías pasado y el vampiro aparecerá en la sala que viste la llama. Derrótalo y entre las escaleras se abrirá un pasadizo. Desciende enfrentándote a los enemigos y derrotándolos hasta que una plataforma te transporte a otro lugar en donde te espera un enemigo más poderoso. Avanza hasta que llegues hasta un ser que está sobre una lápida. Una fusión se iniciará y tendrás a tu enemigo enfrente. Ten cuidado porque aparece y desaparece donde y cuando quiere, lanzando hechizos y recuperándose. El demonio dejará en paz al hombrecillo y un cataclismo de grandes proporciones se lo llevará de este mundo para siempre...



El caballero: *primer nivel*

Derriba el muro, salta por las cloacas y sube por la pared hasta pegarle con el taburete al guardia y recuperar una llave. Avanza hasta la charca de agua y pega a dos seres para coger otra llave y armas. Sigue y trepa por la pared de la izquierda hasta llegar a la puerta que debes abrir con la llave. Una vez en el exterior ve hacia donde están los guardias y hazte con la llave. Por la izquierda llegas al ascensor y sales al exterior. Avanza en el patio hasta otro ascensor y acciona la palanca de la sala en la torre. Cuando la puerta se haya abierto ve al otro patio y quema las cajas con una antorcha. Sube las escaleras, arrebata la llave a un esbirro y vuelve a bajar para abrir la puerta de la capilla.

Sal al exterior, ve a la torre de la izquierda y un orco te proporcionará la llave de la armería. Sube al patio, entra en la sala que tiene la palanca para bajar el puente levadizo y acciónala. Vuelve a la puerta de la armería y sigue hasta unas escaleras –a la derecha–: encontrarás en la torre desde la que sales al exterior una pequeña construcción en donde está la palanca que acaba de bajar el puente. Avanza hacia la verja y ve por la sala de la izquierda y desciende hasta una puerta bloqueada por cajas. Baja hasta que encuentres un puente con péndulos balanceándose. Esquívalos y llegarás a una pequeña construcción donde encontrarás una poción de poder. Ahora puedes volver a la entrada principal donde esperaba esa horda de enemigos con el guardián.

Obtendrás una llave que te permitirá abrir la puerta bloqueada por las cajas. Coge la coraza y sube por las escaleras de la torre. Encontrarás trampas de flechas y cuchillas en el suelo que debes sortear. Lanza el taburete al suelo del pasillo cuyo techo está lleno de pinchos. Cuando la trampa comience a subir cruza a toda velocidad. Encontrarás el monstruo final de fase.

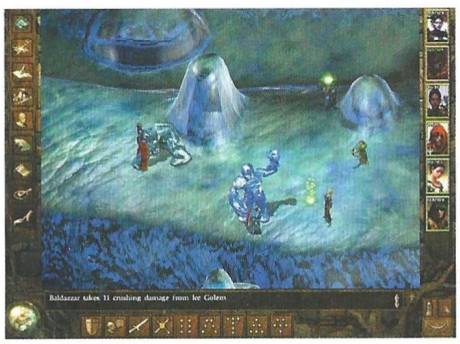
Especial Top Secret

En abril, trucos mil

Bueno, no tantos como mil, pero al menos tenemos unos cuantos para pasar el rato con varios juegos. Eso sí, antes de utilizar los trucos de un juego como Blair Witch 3, os recomendamos que tratéis de pasarlo sin hacer trampas. Usando el modo dios, se quitan los pocos alicientes que ofrece este título. Por lo demás, los restantes ofrecen una buena mezcla, desde los típicos para conseguir más dinero o invulnerabilidad, hasta uno que permite acceder a toda una nueva modalidad de juego oculta, como es el caso de Typing of the Dead.

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Lo primero que hay que hacer es acceder desde el menú de Inicio a la utilidad de configuración de Icewind Dale y, en la pestaña correspondiente a las opciones de Juego, marcar la de 'Activar consola de trampas'. Entonces, una vez empecemos a jugar, podremos abrir dicha consola de trampas pulsando [Control]+[Tab] y escribir la correspondiente instrucción para activar el truco deseado:



GETYOURCHEATON: ExploreArea()
Mostrar todo el mapa
GETYOURCHEATON:Hans()
Transportar el grupo hasta la posición del puntero
GETYOURCHEATON: SetCurrentXP([número])
El grupo tiene la cantidad de experiencia indicada
GETYOURCHEATON: AddGold([número])
Añadir la cantidad indicada de oro al total
GETYOURCHEATON: Midas()
Añadir 500 monedas de oro al total
GETYOURCHEATON: FirstAid()
Dar 5 pociones de curación, 5 antídotos y 1 pergamino de piedra a carne.

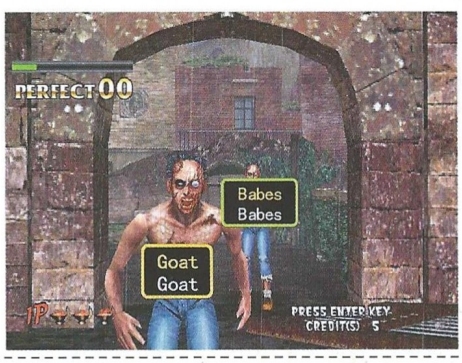
BLAIR WITCH VOL. III: THE ELLY KEDWARD TALE

Pulsando F10 se accede a la consola y se puede escribir cualquiera de los códigos siguientes:

GODGAMES Modo dios
GIVEALL Todas las armas
RECHARGE Recargar lámpara
BIGHEAD Modo cabezón
THUNDERSTORM
Provocar tormenta eléctrica
SNOWSTORM
Provocar tormenta de nieve

TYPING OF THE DEAD

Para acceder a una modalidad de juego oculta, en la que tendremos que competir con el ordenador por ver quién es más rá-



pido eliminando bichos, todo lo que hay que hacer es introducir en la opción 'Password Entry' la contraseña: **DOAKSIM**.

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Dentro de las opciones, se introduce cualquiera de los siguientes códigos en lugar del nombre del jugador para lograr el efecto deseado:

ITSALLOVER
Acceso a todos los circuitos de Carrera Rápida
BADDRIVER
Activar Modo Dunny
TEAM
Fotos del equipo
GREEDYGIT
Aumentar Dinero
THEDOGSNADS
Moto de Fogarty disponible en Carrera rápida
TODDMCARTOR
Moto Todd 900 Superlite disponible en Carrera rápida

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Pulsamos 'ñ' e introducimos cualquiera de los siguientes códigos para conseguir el efecto deseado:

drury	Munición al máximo
kariya	Munición ilimitada
roy	Modo dios
corbet	Invisibilidad
domi	Salva de artillería

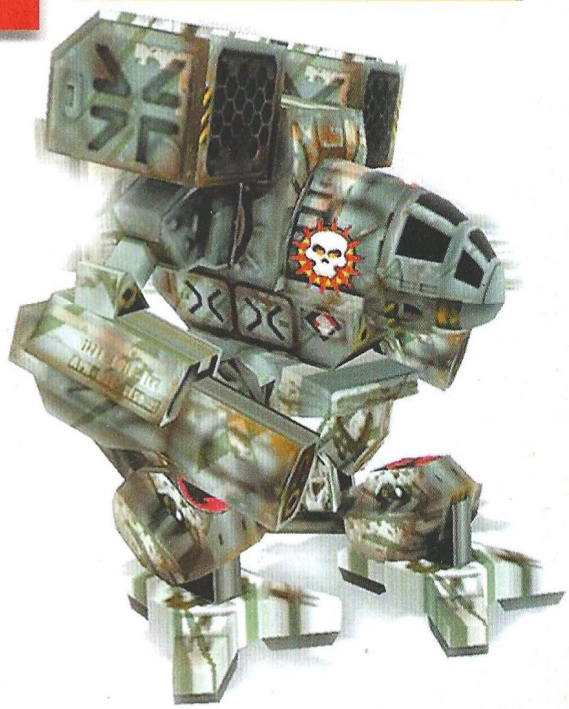
AGE OF SAIL 2

Para ganar cualquier misión sólo hay que escribir en la consola **'QSWW'**.

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Mantenemos pulsado **[Control]+[Alt]+[Shift]** y escribimos:

IY	Invulnerabilidad
UO	Munición ilimitada
HF	Activar Rastreo por calor
IB	Destruir Mech enemigo
ML	Dar por cumplida una misión con éxito



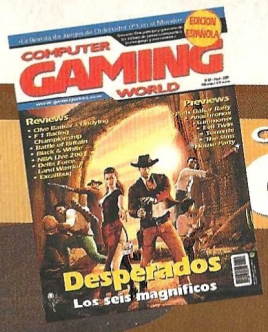
LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO "TOMB RAIDER CHRONICLES" PUBLICADO EN EL Nº 63 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MIGUEL ANGEL DE LA FUENTE MARTIN ..... CORDOBA
ANTONIO BARREIRO VALDIVIA ..... CEUTA
ALEXANDER LAITA LEGARRETA ..... ERANDIO (BIZKAIA)
CARLOS JAVIER SERRANO DEL PINO ..... ALBACETE
JOSE LUIS IBANÑEZ MARTIN ..... SAN SEBASTIAN (GIPUZKOA)
ALEJANDRO PEREZ RAMIRO ..... MADRID
ITZIAR VALLEJO LEKANDA ..... SANTURTZI (BIZKAIA)
ALBERT BELLERA VILA ..... TERRASSA (BARCELONA)
BERNAT BUCH BOADAS ..... CALELLA (BARCELONA)
CARMELO JORGE RAMON ..... MADRID

LOS GANADORES DE LOS 3 JUEGOS "COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 63 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ELOY GARCIA GARCIA ..... SABADELL (BARCELONA)
ALBERTO PUERTO TOMAS ..... TRUJILLO (CACERES)
JOSE LUIS NUÑEZ VEGA ..... TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)



COMPUTER GAMING WORLD

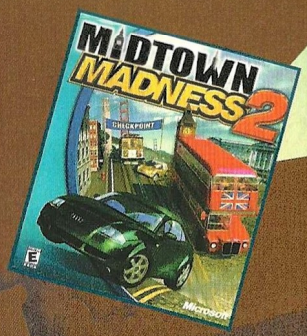
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de: 3 JUEGOS "MIDTOWN MADNESS 2"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



COMPUTER GAMING WORLD

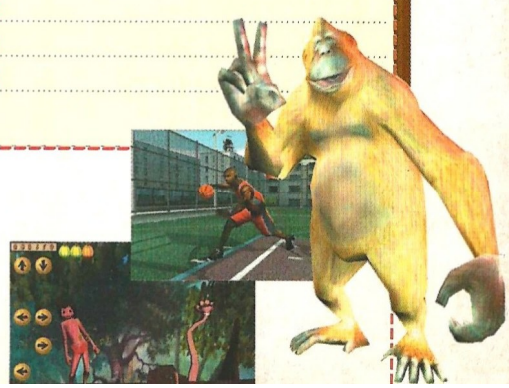
Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 65

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CD.....65

El CD-ROM que acompaña al número 65 de Computer Gaming World es, como suele ser habitual, variado y de una calidad realmente buena. En él encontraréis la últimas demos jugables y las consabidas aplicaciones, además de las siempre útiles soluciones, que te ayudarán en los momentos más difíciles de algunos juegos. Esperamos que todo sea de vuestro agrado.

DEMOS JUGABLES

El CD de este mes incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo. Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW65.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD si utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta Demos, las utilidades en UTIL, los vídeos en la carpeta Vídeos y los Top Secret Interactivos en la carpeta Tsi.

PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono.
SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de Lunes a Jueves y de 13:00 a 15:00 horas los Viernes. Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas para juegos

DESPERADOS

Es uno de los juegos más esperados y que más expectación han levantado en los últimos meses, sobre todo entre los seguidores de Commandos, el fantástico juego de Pyro Studios. Desperados pone a tu disposición el basto Oeste Americano, y a lo largo de innumerable misiones deberás hacer frente a todo tipo de bandidos y situaciones extremas. Una ambientación fantástica para un juego que tiene el éxito asegurado.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Controla a tus personajes con ayuda del ratón y de los iconos que aparecen en pantalla.

EVIL ISLANDS

Los creadores de Rage of Mages regresan con otro JDR, en esta ocasión, 3D. Evil islands presenta a un personaje que despierta al inicio de la aventura sin recuerdos de su pasado. La historia se desarrolla a lo largo de tres islas pobladas de criaturas diversas y por las que el protagonista deambulará en busca de su identidad. Eventualmente, acabará formando un equipo con otros personajes que permitirán una aproximación táctica al combate.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 64MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Utiliza el ratón para mover a tu personaje por el escenario.

UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta APLICACIONES/UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 8

CARPETA: DIRECTX8 INSTALACIÓN: DX80spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

OUTLIVE

Outlive es un juego de estrategia en tiempo real que da al jugador la oportunidad de elegir entre dos facciones (humanos y robots) para desarrollar la fuerza de combate suprema. Continuum asegura que el juego presenta una innovadora inteligencia artificial y la curiosidad de una opción que permite a dos jugadores participar al mismo tiempo en la misma campaña.
REQUISITOS MÍNIMOS: P166, 32MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Deberás mover a tus tropas con ayuda del ratón y algunas teclas de acceso rápido.

EXCALIBUG

Excalibug es un juego de ROL, estrategia y acción en el que tendremos que librar cientos de batallas en el siempre misterioso mundo de los insectos, por lo que la aventura también cuenta con una gran parte de protagonismo en el juego.
REQUISITOS MÍNIMOS: P200, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Con el ratón podrás desplazar a los personajes por el escenario.

E-RACER

Aquí tienes uno de los juegos de coches más divertidos de los últimos meses. E-Racer es rápido, sencillo e intuitivo, y apenas te llevará más de dos partidas hacerte con el control de tu vehículo. Si pensabas que habias visto todo, no te pierdas ésta divertida demo.
REQUISITOS MÍNIMOS: P300, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Utiliza los cursores para acelerar, frenar y girar hacia los lados. El CTRL izquierdo es el freno de mano.

JEKYLL & HYDE

Basado en la tenebrosa obra de Robert Louis Stevenson, Jekyll & Hyde te traslada a un mundo oscuro y lleno de terror en el que deberás dominar la bestia que llevas dentro. Recorre la sombrías calles de Londres y acaba con todos aquellos que atenten de un modo u otro contra tu desdichada vida. Toma el control del Dr. Jekyll y lucha con tus enemigos bajo la apariencia de Hyde.
REQUISITOS MÍNIMOS: P300, 64 MB de RAM, Aceleradora 3D

VIDEOS

EL REY ARTURO: CAPÍTULO II

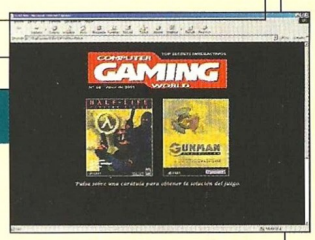
La esperada continuación de una de las aventuras gráficas de más éxito vuelve para deleite de todos los seguidores de las crónicas Artúricas. En el vídeo verás algunas de las mejores escenas del juego.

LAS GUERRAS PERSAS

Si lo tuyo son las mil y una noches y los juegos de estrategia en tiempo real, Las Guerras Persas puede ser tu juego. En el vídeo sólo contemplarás una secuencia cinemática, pero por su incuestionable calidad parece que el juego será muy bueno.

SUMMONER

Summoner es un juego de ROL en toda regla, aunque se aleja ligeramente de las pautas marcadas por juegos como Baldur's Gate o Icewind Dale. Todo es un poco más sencillo de comprender, aunque no por ello es más aburrido. Summoner es un gran juego que hará disfrutra a los amantes del buen ROL y de, sobre todo, las aventuras extensas con un buen hilo argumental.
Además, el apartado gráfico de Summoner es maravilloso, tanto los escenarios como los personajes
REQUISITOS MÍNIMOS: P300, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Mueve a tu personaje con ayuda del ratón y algunas teclas básicas.



TOP SECRETS Interactivos

SOLUCIÓN COMPLETA PARA HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE Y GUNMAN CHRONICLES

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI65 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-65. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raiz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento Gunman.rtf y halflifeguia.rtf, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.
NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo II	Havas
2	Baldur´s Gate	Virgin
3	La fuga de Monkey I.	E. Arts
4	Vampire	Proein
5	Baldur´s Gate II	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires II	Microsoft
2	Los Sims	E. Arts
3	Commandos	Proein
4	Tzar	FX Interactive
5	Faraón	Havas

TOP 5 ACCION

1	Half-Life	Havas
2	Devil Inside	Friendware
3	Messiah	Virgin
4	MDK 2	Virgin
5	Quake III Arena	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 2001	Electronic Arts
2	NBA Live 2001	Electronic Arts
3	PC Fútbol 2001	Dinamic
4	PC Fútbol 2000	Dinamic
5	FIFA 2000	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Colin McRae Rally 2	Codemasters
3	Rally Championship	Friendware
4	Grand Prix 3	Proein
5	Superbike 2000	Electronic Arts

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Age of Empires II	Microsoft	EST.
2	Los Sims	Electronic Arts	EST.
3	Commandos	Proein	EST.
4	Diablo II	Havas	AV/R.
5	Fifa 2001	Electronic Arts	DEP.
6	Tzar	FX Interactive	EST.
7	Faraón	Havas	EST.
8	Baldur´s Gate	Virgin	AV/R.
9	La fuga de Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
10	GP 500	Proein	SIM.
11	Vampire	Proein	AV/R.
12	Baldur´s Gate II	Virgin	AV/R.
13	Resident Evil III	Proein	AV/R.
14	Colin Mc Rae Rally 2	Codemasters	SIM.
15	Half-Life	Havas	ACC.
16	Age of Empires	Microsoft	EST.
17	Devil Inside	Friendware	ACC.
18	Icewind Dale	Virgin	AV/R.
19	Starcraft	Havas	EST.
20	Messiah	Virgin	ACC.
21	MDK 2	Virgin	ACC.
22	Quake III Arena	Proein	ACC.
23	Metal Gear Solid	Microsoft	AV/R.
24	NBA Live 2001	Electronic Arts	DEP.
25	La Prisión	Dinamic	AV/R.
26	Gunman Chronicles	Havas	ACC.
27	Resident Evil 2	Virgin	ACC
28	Unreal Tournament	Virgin	ACC.
29	Morpheus	FX Interactive	AV/R.
30	Outcast	Infogrames	AV/R.
31	Warcraft II	Havas	EST.
32	Silver	Infogrames	AV/R.
33	PC Fútbol 2001	Dinamic	DEP.
34	Metal Gear Solid	Microsoft	AV/R.
35	Curse Of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
36	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
37	The Longest Journey	FX Interactive	AV/R.
38	Rally Championship	Friendware	SIM.
39	Grand Prix 3	Proein	SIM.
40	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts	EST.
41	Quake II	Proein	ACC.
42	Anno 1602	Infogrames	EST.
43	Caesar III	Havas	EST.
44	Zeus	Havas	EST.
45	Superbike 2000	Electronic Arts	SIM.
46	Tomb Raider III	Proein	ACC.
47	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
48	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
49	Sacrifice	Virgin	EST.
50	Traitor´s Gate	FX Interactive	AV/R.

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

¿te has metido en un lío?

díselo con tu corr@o Yahoo! gratis

YAHOO! ESPAÑA®

www.yahoo.es

De los productores de TZar
ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
EN LAS PROFUNDIDADES
DEL OCÉANO
WHITE SHARK
¡LANZAMIENTO INMINENTE!
TRADUCIDO Y DOBLADO
AL CASTELLANO
aDeSe
+13
SUBMARINE
TITANS
ELLIPSE
STUDIOS
infinite loop
FX
INTERACTIVE
Submarine Titans se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática